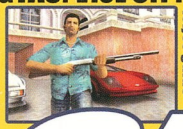
GTA3: Vice City



teljes guide

Enter The Matrix

megoldás

Bloodrayne

lexikon

TELJES JÁTÉK: 17

GORKY

AKCIÓ/RPG MAGYARUL

CD GAMES

2003/4 - JÚLIUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

7 SzuperVégigjátszás:

- GTA3: Vice City
- Enter the Matrix
- Bloodrayne
- Red Faction 2
- Blitzkrieg
- Indiana Jones
- Enclave

grand theft auto vice city

Bemutatók:

- Besieger
- XIII

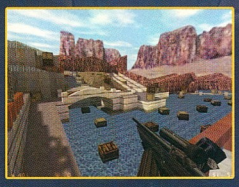
Teljes-játékok:

- Lure of Tempress
- The Ocean Battle
- Tsunami 2010
- Watkins
- YS Flight Simulator

+ 12 apró freeware teljes játék

Extra-ajánlatunk:

- HL - Boxwar 3.0
- Map Maker 3D
- UT2003 - Unwheel
- VSD Tracker
- Quake 3 - Bomb Q3



+ retro játékok kifulladásig

Duplázz velünk!

Egyet fizetsz, Kettőt kapsz!

Ha a 2001-ben, 2002-ben, vagy 2003-ban megjelent újságjainkból rendelsz, akkor minden szám mellé küldünk egy ajándék lapot az 1998-1999-es évből.

Az ajándék lapok mindegyike 2 CD-t és egy poszert tartalmaz.

Akciónk a készletek erejéig, vagy 2003. augusztus 30-ig tart.

Ne hagyd ki a lehetőséget, ne feledd:

Egyet fizetsz, Kettőt kapsz!

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-2	700 Ft/db	2002/3-5	800 Ft/db
2002/6	1000 Ft/db	2003/1-2	1200 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
A laphoz mellékelt csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

TARTALOM

Sziasztok!

Visszatekintve a 2003-as év első felére, elmondhatjuk, hogy nem unatkoztunk. Volt választék mindenfajta játékban, minden műfaj képviseltette magát a képzeletbeli dobogón. Persze a szokásos arány megmaradt, tarolnak az akciójátékok és a stratégiai beütésű alkotások, és csak ezek után következnek a kaland/RPG elemeket felvonultató munkák. Bár, hogy így visszagondolunk, mintha mostanában ez utóbbi csoport egy kicsit gyengélkedne.

Jelen számunkban sem kellett túlzottan megerőltetni magunkat, bizony szép számmal akadtak nagy nevek. A prímet kétség kívül a GTA3: Vice City viszi el, a rajongói tábor tovább nőtt, gyarapítva ezzel a Rockstar mellényét, no meg a pénztárcájukat is. Nem sajnáljuk a fiúktól a sikert, hiszen igazi nagyágyú került a polcokra ennek a játéknak a képében. Más apróságok is akadnak mostani lapszámunkban, hiszen a cyberhekkelés területére evezhetünk el az Enter the Martix segítségével, vagy éppenséggel véres kalandokba bonyolódhatunk a Bloodrayne világában. Ha pedig pusztán csak kikapcsolódni szeretnénk, akkor itt van a vörös őrület második része, Red Faction 2 módra. A stratégiai programokat ezúttal a Blitzkrieg képviseli, azonban ez az egy program sok más alkotást is pótol.

E havi teljes játékunk igen érdekes, hiszen elvileg a nem túl nagy csoportot érintő akció/RPG kategóriában nyomul, azonban ez senkit se tántorítson el a megtekintésétől. A stuff igazi gyöngyszem, és ami még fontosabb, a teljes magyarítás miatt mindenki számára teljes mértékben élvezhető. Ajánljuk a kipróbálását, higgyétek el bele fogtok feledkezni a játékba. A második korong ismertetésére már nem is maradt túl sok helyünk, de ez szinte felesleges is, hiszen a megszokott rovatokkal találkozhattok rajta, igaz ebben a hónapban is sok meglepetéssel és remek időtöltést nyújtó alkotásokkal. Jó szórakozást kívánunk hozzá!

IRDGI

Bemutatók

4 XIII

50 Besieger

Végigjátszások, Guide-ok

6 Blitzkrieg

14 Enter the Matrix

18 Indiana Jones and the Empreror's Tomb (2. rész)

24 Red Faction 2

34 Bloodrayne

40 Grand Theft Auto 3: Vice City

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

A CD GAMES következő száma 2003 szeptemberének elején jelenik meg, teljes játékunk pedig a Knight and Merchant: The Shattered Kingdom nevű real-time stratégiai játék lesz, méghozzá teljesen magyarul.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 14-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

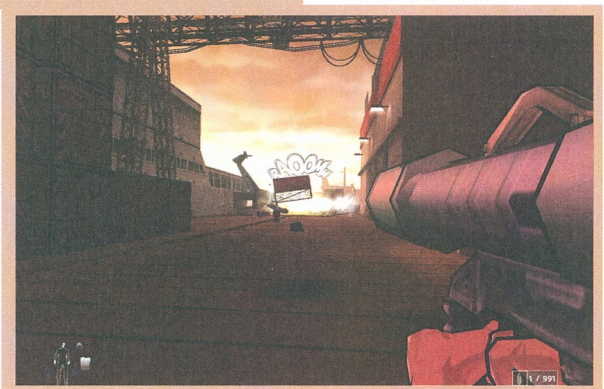
A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: GTA3: Vice City

XIII

'Bang' címszó alatt elindít felénk egy 9 mm-es lövedéket, persze rendesen pörög az akció eközben.
Emlékeztetnék mindenkit egy nem túl távoli próbálkozásra, a Dragon's Lair-re, amely technológiájában más, utánérzésében viszont hasonló produkcióként gyarapította az akciójátékok táborát. Bár szorgalmasan próbálom beskatulyázni, de azért ez itt PC-n mégis teljesen egyedi megoldás, hisz az erős fekete kontúr, ami körülölel mindent, a gyönyörűen megrajzolt textúrák és a csorbítatlan 3D-s élmény nehezen foglalható szavakba. A torkolattüzek és robbanások esetén ne a csillogásra gondoljunk, hanem a képregényekben megszokott ábrázolásra (sárga villogó sokszög), a vér ugyan, mint néhány videóban láttam, szerves része a hadakozásnak, de hangulati és jelzésszinten túl nem merül el semmiféle darabolós koreográfiában.
A történet magját egy a 80-as évekből származó belga képregény adja, amit Jean Van

Összel megváltozik az élet értelme, már nem a megszokott 42 lesz, hanem XIII. Eme grandiózus megállapítást akkor sikerült kipréselnem agytekervényeimből, mikor szemrevételeztem az idei E3 alatt felgyűlt FPS kollekciót. Ugyanis a kategória falait



többen többféleképpen feszegetik, a Doom 3 például ragályos vizuális ingereivel, a Half-Life 2 az intelligenciájával tarolna, míg a Stalker komoly csapás lesz a lineáris játékmenetre – de mellettük ott van Ő, egy képregénybe oltott brutális lopakodós-gyilkolászós 'tolom a puskát előre' stílusú játék. Egyesek máris úgy emlegetik, mint egy grafikus novellát, amely a Ubi Soft értő kezeiben alakul majd valamiféle first-person art nouveau-vé…

Elsőre ember legyen a talpán, aki megmondja, hogy a XIII-at az Unreal engine hajtja, bár igazából semmi ördöngösség nincs benne, hisz az alkalmazatott technológia konzolvonalon kezd már becsúszni a köztudatba cel-shading néven (az új Zelda is ilyen). Lényegében a teljes képet – a hátteret, szereplőket, tárgyakat, mindent – lecsupaszítják kontúrokra, s aztán kézzel rajzolt textúrákkal újratapétázzák. Apró megjegyzés, de kellemes dolog végre látni egy olyan alkotást, ahol szó nincs öles betűkkel hirdetett fotórealizmusról, na persze a végeredmény azért itt sem ronda, rendesen feleffektezik, illetve árnyékokat adnak hozzá. Képzeljük el a Soldiers of Fortune-t Broken Sword-féle kézzel rajzolt környezetben, ahol a képregényszerű élményt tovább fokozza, hogy minden mozgalmasabb akció végén szép nagy 'Bam', 'Noooo', 'Aaaarhh' és hasonló indulatszavak röppenek fel a comics stílusban megszokott buborékokban. Az olvasattal ellentétben ez egyáltalán nem zavaró, sőt kifejezetten jópofa, ahogy az üveg egy nagy 'Placcs' kíséretében landol valaki fején, aztán előugrik drága cimborája, és

Hamme és William Vance vetett papírra. Az azonos című műben a Kennedy-merénylet ihlette politikai konspiráció elevenedett meg, csak éppen az akkori kornak megfele-

lő köntösbe ágyazva, és jócskán megtrágyázva a fikció légkörével. A franciák adaptációjában a kezdés helyszínét már hajszálpontosan lehet tudni, ugyanis New England strandját gazdagítjuk majd eszméletlen testünk (eszméletlen) látványával. A hős ébredése ugyan nem vethető össze Csipkerózsika szundijával, furcsa is lenne, ha egy fehér lovas ipse nyáladzó ajkai nyitnának kaput a kezdeti téblábolásra, de vigyázat: sablongyanús momentum közeledik, a jó öreg Amnézia, amit alaposan megláztak a brazil szappanoperák. Szerencsére most a jobbik fajtából kaptunk ki egyet: az apánk nem az anyánk, a húgunk testvére nem a feleségünk gyereke, és a szomszéd kutyája nem szűrte össze a levet a gonosz mostohával, csupán nem emlékszünk semmire. A kulcscsontunk alatt egy tetovált római szám, a zsebünkben pedig egy New York-i bank széfjének a kulcsa – és indulhat a nagybetűs kaland, hogy exponenciálisan szaporodó ellenségeink kárára kideritsük, mi végre is lövöldözzük őket halomra (remélem, érzitek az ellentmondást ;-)).
A dolgot bonyolítja, hogy a kibontakozó szituációkban egyre több véletlen vagy éppen tevőleges momentum kapcsol össze a (JFK dallasi kalandjára hajazó) Sheridan elnök ellen elkövetett merénylettel. Az FBI gőzerővel nyomoz, a háttérben titokzatos zsoldosok hada munkálkodik, és a nem túl bizaján vigyor erejéig a másik oldalt is támogatnám –, hogy nem mi húztuk meg a ravaszt.

Utunk során néhány másodlagos NPC-vel boldogítanak, akikkel közös kalandba keveredve némileg feszegethetjük a társ fogalmát, poéngyilkosság elkövetésének gyanúja miatt csupán három emberre korlátozódik

lomgerjesztő számsor is titokzatos múltunk sötét titkára utal. Persze a pálinkás szombatot idéző másnapos amnézia miatt csak reménykedhetünk benne – bár azért egy kaaz információ. Esztétikai örömtöltésre Jones őrnagyot jelölték, aki az ügyeletes dizőz szerepét hozza, mint Carrington tábornok asszisztense, aztán megjelenik maga a generális, nagy barátjaként a meggyilkolt elnöknek, és Amos százados, az FBI antiterrorista főnöke is beeshet mellénk egy kis közös vérfürdőre. Ami az elszivárgott testnedvekben való lubickolást illeti, többféle metódusra hagyatkozhatunk: lassú, surranós típusok felvehetik a 'csendes halál', míg a tűzerővel való visszaélés bajnokai pedig a 'tömegmészáros' jelzőt. Előbbiek dobókésekkel, nyíl- és szigonypuskákkal, mesterlövész-felszereléssel kezelgethetik az adódó konfliktusokat, míg utóbbiak a Beretta, Magnum, Uzi trióval a közelebbi, és M-16,

Bazooka konfigurációval a távolabbi ellenséges karaktereket. Ami mindenképp javára irható a cselekménynek, hogy ahová lépünk, ott fegyver terem, ugyanis bármilyen közönséges tárgy felvétele megengedett, miáltal sörösüveggel kólinthatjuk fejbe az elmélázó gárdistát, téglát vághatunk a meglepett rosszemberek képébe, vagy amúgy istenesen széttörhetjük a hátukon az ottfelejtett székeket. Az üvegszilánkok dobócsillagként viselkednek, az ásó (nesze neked, Postal 2) emberes méretű pofonok kiosztására szolgál... A csendes lépegetésekhez, finom elterelő manőverekhez, és a riasztók kicselezéséhez meglesznek majd a finom praktikák, bár az AI a mostanában dicsőített Far Cry-hoz mérten kevesebb intelligenciát vezet elő, de az erősítésért sipákoló, egymásra odafigyelő őröknél aligha lesz többre szükség a Thief-féle ninjászok számára.

Az némileg átszüremlik a történetből, hogy emberünk nem köznapi 'csirke', meggárgyulása előtt komoly kommandós tevékenység aktív gyakorlója lehetett, hisz fokozatosan egyre jobb és jobb kunsztokat villant meg, míg végül a XIII. fejezet végén helyreröccen a memóriája. A Splinter Cellből ismerős túszejtés applikálva van a kelléktárba, élő pajzsként tologatható a puszta kezes harcrendszerrel lenyomott csirkefogó (akit leöttünk, azt már kár lenne magunk előtt rángatni). Továbbá hősünk, bár nem suttogja azt jeges lehelettel, hogy 'látom a halottakat', de rendelkezik hatodik érzékkel – nem misztikussal, csupán a mellette elvonuló örök jelenlétét érzékeli a falakon keresztül, ami 'TapTapTap' felirat formájában mutatkozik meg a felületen.
A tengerentúli szülés szeptember végére van kiírva, az európai publikáció pedig egy hónappal később. A PC mellett PS2-re és X-Box-ra is csiszolgatják a stuffot, utóbbit 16-os multiplayer koronázza, de a minket érintő platformon 32 szereplős netkódot vetnek be a franciák. Végszó gyanánt azt mondhatom, hogy a kocka el van vetve, méghozzá jó mélyre, és hogy mi sül ki belőle, azt majd a hulló levelekkor meglátjuk...

BLITZKRIEG

Mielőtt belekezdenénk az egyjátékos kampányok elemzésébe, kezdjük néhány tippel, amelyek sokat segíthetnek abban, hogy sikeresek lehessünk a játékban.

1. A hadjáratokról

A játék kampányai több alfejezetre (chapter) vannak bontva, melyek a 2. világháború különböző hadszínterein játszódnak. Minden fejezetben találhatunk 1 történelmi (historical) küldetést, és több véletlenszerűen generált pályát. Míg az előbbit kötelező megnyernünk ahhoz, hogy továbbhaladhassunk, addig a véletlenszerű küldetésekből annyit hajthatunk végre, amennyit kedvünk tartja. Ha éppen olyan a hangulatunk, akkor elég minden fejezetnek csak az első felében végigvinni egyetlen – kötelező – random missziót, és utána máris mehetünk a fő küldetésre. Milyen szempontok vezéreljenek a véletlen küldetések kiválasztásánál? A legfontosabb, hogy minden küldetés teljesítése esetén kapunk egy bónusz upgrade lehetőséget, amivel a küldetések között velünk tartó tankokat és ágyúkat fejlesztheтjük fel (core egységek). Általában – de nem mindig – az így megszerezhető fejlesztés a következő fejezet elején automatikusan rendelkezésre fog állni (korlátlan számban), így ha nagyon nehéz egy küldetés, akkor nem muszáj erőltetni. A véletlen küldetések másik értelme, hogy lehetőséget adnak veterán egységeink továbbfejlesztésére, amelyek harc közben tudnak szintet lépni, illetőleg mi magunk is lépegetünk előre a rendfokozatokban, aminek következményeként egyre több core egységünk lehet.

2. A küldetésekről

A véletlen küldetések valóban véletlenszerűek, a feladat és a térkép is változik, bár azt hozzá kell tenni, hogy mindössze 4-5 típusküldetés van. Ha egy chaptert újrakezdünk (mondjuk úgy, hogy az előző fejezet végét betöltjük, és onnan megyünk újból az új fejezetre), akkor szinte biztos, hogy más véletlen küldetéseket kapunk (a bónusz upgrade lehetőségek nem változnak). Ha egy küldetésnél több bónusz van megjelölve, akkor azokat egymás után tudjuk csak megszerezni – a 3. upgrade csak a küldetés 3. végrehajtása után áll rendelkezésre.

3. A gyalogság használata 1.

A bakák ebben a játékban az ágyútöltelék szerepét játsszák – nagyon könnyen hullanak, és főképpen az ellenséges katonák elleni harcra, illetve tankjaink előtt bevetve „élő pajzsként" érdemes használni őket. Ehhez viszont hozzátartozik az, hogy ha egy szakaszt nem pusztítanak el teljesen, akkor utánpótlást szállító járműveinkkel (amelyiknél találunk „reinforce" ikont) korlátlan mennyiségben feltölthetjük azt – így végeredményben végtelen mennyiségű emberünk van. Csak arra kell vigyázni, hogy legalább egy ember túlélje a csapatot – erre a legbiztosabb módszer, ha harc előtt felbontjuk a formációt, és egy katonát biztonságos helyre teszünk. Ha védekezünk, az embereinket minden esetben lövészárokba tegyük, és mögöttük telepítsük az értékes tankokat és ágyúkat, ezzel az ellenfél dolgát eléggé megnehezítjük.

4. A gyalogság használata 2.

Egyetlen katona van, aki kiemelkedik a többi közül – a mesterlövész (sniper). Ő „lopakodó" módban gyakorlatilag láthatatlan az ellenfél számára, csak ha nagyon közel kerülnek hozzá, akkor fedezik fel. Ezért ha kapunk ilyet egy csata elején, az már fél siker: igen jó felderítő, tankjaink előtt haladva időben kiszúrja az ellenséget. Egy szépséghibája azért akad: ha meghal, nem pótolható úgy, mint a többi közönséges katona. A szakaszokból „kihozható" tiszt (officer) is jó kutakodásra, de sokkal sérülékenyebb – cserébe viszont a már ismert módon könnyedén pótolható.

5. A harckocsikról

Ebben a játékban főképpen a tankokra kell támaszkodnunk, főleg ha olyan küldetésben vagyunk, ahol mi támadunk. A harckocsik páncélzata általában elöl a legerősebb, és hátul a leggyengébb – így ha esetleg egy ellenséges nehézpáncélossal kell elbánnunk, nagyobb az esélyünk, ha hátulról próbálkozunk. A legtöbb harckocsinál lehetőség van beásásra is – a parancs kiadása után néhány másodperccel homokzsákok vagy földkupacok veszik körbe járművünket, amelyek némi plusz védelmet adnak. Csatában igencsak megfontolandó ez a művelet, mivel értékes másodperceket vesz el, ezért csak ha nagyon muszáj, akkor használjuk – ellenben ha védekezünk, ez legyen az első lépés. Figyeljünk arra, hogy bár a gyalogság – a kampányok végétől eltekintve, ahol már vannak páncéltörővel felszerelt emberek – főként csak a könnyű páncélosokra veszélyes, még a legnagyobb monstrum lánctalpát is tönkreteheti (amíg meg nem javítjuk, a járgány mozgásképtelen lesz), ha elég közel kerül hozzá, ezért a katonákat ne engedjük járműveink közelébe. Ellenük a legjobb fegyver a beépített géppuska, amely viszont nem minden harckocsin található meg. A páncélosok a repülőgépekkel szemben teljesen védtelenek, főként a csatarepülőgépektől óvjuk őket – az egyetlen védekezés ellenük, ha tankjainkat a veszély ideje alatt folyamatosan (!!!) mozgásban tartjuk (na meg persze a légvédelmi ágyúk és a vadászgépek).

6. Az ágyúkról

Tüzérségünk három kategóriába sorolható: páncéltörők, nehéz és légvédelmi ágyúk. Az első kategória neve önmagáért beszél – főképpen harckocsik és gyalogosok elleni harcra szolgálnak. Hatótávolságuk elég kicsi, ám tűzgyorsaságuk kellemes, és a komolyabb verzióik már a nehézpáncélosok ellen is hatásosak. Hátrányuk, hogy igencsak sérülékenyek, a kezelőszemélyzet hamar elhullik a harcban. A nehéztüzérség (howitzer, heavy gun) a csataterek királynője – bár elég pontatlan, hatótávolsága óriási (némelyik példánnyal a térkép bármely pontjára lőhetünk), és vaktában is tetszőlegesen tüzelhetünk az ilyen kategóriájú ágyúkkal. Ideálisak az ellenséges csoportosulások támadás előtti megpuhítására, és védekezésre is használhatóak, ha előre belőjük őket arra a területre, ahonnan az ellenséget várjuk. Hátrányuk a viszonylag alacsony tűzgyorsaság, és az, hogy közelharcban teljesen használhatatlanok. A legfőbb probléma, hogy amint használjuk őket, az ellenség tudni fogja a pontos helyüket, és ha lehető-

Fejlesztő:
NIval Interactive
Kiadó: CDV

Megjelenés:
2003-Május-16

Kategória: Stratégia

Honlap: www.cdv-blitzkrieg.de/

sége van rá, saját tüzérségével, repülőgépekkel vagy tankokkal szinte biztosan megtámadja őket – sose hagyjuk egyedül ágyúinkat!
A légvédelmi ágyúk főképpen repülőgépek elleni harcra használatosak, de mindegyik képes földi célpontokra is támadni – nagy tűzgyorsasággal ellensúlyozza, hogy általában gyengébbek, mint a páncéltörő fegyverek, bár a német 88-asok legendás tankelhárító fegyverek voltak, és itt is azok. Figyeljünk arra, hogy a gyengébb (20-40 mm-

es) fegyverek nem képesek leszedni az ellenséges felderítőket, ám hatásosabbak a többi gép ellen, még ha hatótávolságuk kisebb is.
A kezelők nélkül maradt ép ágyúkat egyébként bármikor elfoglalhatjuk az utánpótlást szállító járművek vagy a gyalogság használatával. A könnyebb ágyúkat saját kezelőszemélyzetük is mozgathatja, míg a nehezek szállításához mindenképpen teherautó vagy lánctalpas vontató szükséges.

7. A légierőről
Több kategóriát is használhatunk, mindegyik speciális feladatra alkalmas. A felderítők és bombázók feladata egyértelmű. Vadászgépeinket az ellenséges repülők bármely kategóriájának megsemmisítésére használhatjuk, főleg a bombázókra és csatarepülőgépekre uszítsuk őket – ez utóbbiak hihetetlen vérfürdőt tudnak rendezni páncélosaink között. Amennyiben segítségül hívjuk a légierőt, a gépek egy ideig harcban vannak, majd – hacsak le nem lövik őket – visszavonulnak, és egy meghatározott időtartamig nem használhatjuk őket. Emiatt ha számíthatunk arra, hogy az ellenség csatarepülőket vagy bombázókat küld, akkor inkább tartalékoljuk ezt a lehetőséget védekezésre – ezzel sokszor jobban járunk. Figyeljünk arra, hogy a repülőgépek utánpótlása véges – ha egymás után többször lelövik mondjuk a felderítőnket, akkor egy idő múlva nem hívhatunk többet, még a várakozási idő letelte után sem.

Most pedig nézzük a küldetéseket. Azt szeretném hozzátenni, hogy a játékhoz jellege miatt nem lehet lépésről-lépésre tanácsot adni, és a küldetések végrehajtásánál több jó módszer is létezik.

Allied Campaign

Operation Jupiter 1.
Ez még csak bemelegítő pálya, a gép mindent elmagyaráz és megmutat menet közben a térképen. Páncélautóval agresszív előretörés, majd a beérkező gyalogosokkal egy ház megrohamozása. Ezután tüzérségi párbaj (használjuk a felderítő repülőt), majd ismét a páncélkocsik használata az állomás elfoglalásához. Végül felderítőnkkel keressük meg az utolsó ellenséges tüzérséget, és radírozzuk le. Miután a küldetésnek vége, az upgrade képernyőn az összes páncélkocsinkat cseréljük ki S-35-ös tankra, az ágyúinkat pedig 4.5 Inch Heavy Gun-ra (ennek a hatótávolsága sokkal nagyobb).

Operation Jupiter 2.
Nagy létszámfölényben vagyunk, nem lehet gond a délen lévő állomás elfoglalása.
A küldetés elején érkező felderítőt vadászgépekkel lőjük le, majd nyomuljunk egyenesen lefelé. Tüzérséggel megpuhíthatjuk az állomást, de a gyalogság e nélkül is elegendő a feladat elvégzésére.

Defense of France 1.
A franciahonban választható küldetések közül célszerű a legnehezebbel folytatni a harcot, mivel itt bónuszként a Matilda tank upgrade lehetőségét kapjuk – ez a leghasználhatóbb a felajánlott lehetőségek közül.

Defense of France 2.
Mielőtt kiválasztanánk a fő küldetést, itt is célszerű először a Matildát adó mellékpályával kezdeni.
Ha ez megvan (megcsinálhatjuk többször is), mehetünk a fő feladat elvégzésére. Mivel kapunk egy mesterlövészt, ez nem túl nehéz feladat. Vezetésével nyomuljunk be tankokkal a hídon túli kisvárosba – figyelem, a túlparton aknamező van! –, és semmisítsük meg az ott állomásozó csapatokat. Próbáljuk az ágyúkat épségben megszerezni, különösen a falu túlsó végénél lévő 88-ast, ez ugyanis remekül le tudja szedni a támadó repülőket és az út mentén érkező német erősítést. Ezután semmisítsük meg a térképen jelölt helyeken lévő ellenséget – a legnehezebb a bal alsó sarokban lévő kisváros elfoglalása, itt komoly mennyiségű német tüzérség van. A legjobb, ha ezt a részt a bombázóinkkal intézzük el.

Operation Crusader 1.
Ismét fakultatív küldetésekkel indítunk, de mivel a bónuszok közül egyik sem kiemelkedő, célszerű a legkönnyebbet választani.

Operation Crusader 2.
Mivel a random missionök nem adnak semmi spéci dolgot, egyből mehetünk a történelmi küldetésre, ahol Tobruk felszabadítása a cél. A küldetés megnyeréséhez minimum 3 teherautót be kell juttatnunk az ostromlott városba, ami nem is könnyű feladat, tekintetbe véve, hogy az ellenfél elég komoly tüzérségi támogatással rendelkezik, míg nekünk ilyenünk nincsen, ráadásul az idő is szorít, mivel a gép előbb-utóbb megtámadja a várost. A legjobb, ha két csapatunkkal egyből támadást indítunk. A városhoz közelebb lévővel induljunk meg a város felé (agresszív módban), tekintet nélkül a veszteségekre. Teherautóinkra vigyázzunk, csak akkor vigyük be őket, ha biztonságos a terep – ilyenkor próbáljuk megszerezni az esetlegesen épen maradt német ágyúkat (főleg a 88-asokat). A másik csapattal, ahol saját tankjaink is állnak, óvatosan törjünk a másik célpont felé – itt nagy tankcsatára számítsunk. Csak a „core" egységek épségével törődjünk, és különösen a gyalogságra ne figyeljünk, hullani fognak, mint a legyek. Az ellenséges tankok elpusztításával a 2. részfeladatot le is tudjuk, és remélhetőleg egy biztonságos csatorna is kialakult, amin a teherautóink be tudnak jutni a városba – ezzel a küldetés be is fejeződik.

Operation Torch 1.
Két értékes bónusz közül is választhatunk – a Churchill MK IV-es tank ugyan erősebb páncélzattal rendelkezik, de a Grant M3-as tüzereje kicsit jobb. Döntsünk a nekünk szimpatikusabb mellett, majd nyomjuk le a random küldetést. Az itt megjelenő Panzer IV-esekkel már elég sok gond lesz, nagyon erős ágyúkkal túlságosan is pontosan lőnek.

Operation Torch 2.
A fejezet második részében érdemes egyből a fő küldetésre – Tuniszba – menni, mivel annyi egység lesz ebben a csatában, hogy a mi pár tankunk nem oszt, nem szoroz, így felesleges a fakultatív küldetésekkel „küszködni". Ebben a csatában elsőként védekeznünk kell, majd miután ez megvan, ellentámadást kell indítani dél felé. Rögtön a küldetés elején mindegyik csoportosulásunkat támadás fogja érni – ássunk be minden tankot, és pakoljuk le a tüzérséget. Az ellenség is rengeteg messzehordó ágyúval rendelkezik, ezért miután a fő támadások befejeződtek, mozgassuk el csapatainkat a németek által már belőtt területekről. Figyeljünk a légitámadásokra is – próbáljuk meg a mi területünk felett elfogni a gépeket, mert az ellenfélnél elég sok légvédelmi ágyú is van, amelyek hamar leszedik az égből a madarainkat. Miután lecsendesedett a hadszíntér, vonjuk össze csapatainkat, javítsuk fel, amit csak lehet, és jó alaposan szórjuk meg lövegeinkkel a célterületet. Amint úgy gondoljuk, hogy kilövöldöztük magunkat, indítsunk kombinált támadást a németek kezén lévő falu ellen. Figyelem! Itt már lesz egy Tigris is, így ne a saját tankjaink vágtassanak elöl.

Operation Diadem 1.
Már olaszföldön járunk. Az ajánlatok közül érdemes azt a küldetést választani, ahol a 155 mm-es ágyúkat kapjuk. A felajánlott visszaverésére feltétlenül vessük be a légierőt – ezúttal hívhatunk vadászbombázókat is, akik nagy segítséget jelentenek, de valószínűleg nekik is komoly veszteségeik lesznek, mert a német légvédelem elég erős. Ha lement a rövid fő támadás, akkor kifújhatjuk magunkat – innentől mi jövünk. Egy probléma lehet még a térkép felső részén elhelyezett messzehordó tüzérség. Ha van 155-ösünk, akkor vigyük a térkép legalsó pontjára – onnan ezzel elérhetjük a német ágyúit, míg a mienk biztonságban van. A többi löveget is érdemes ide telepíteni, és innen pusztítani az ellent. Ezután snipereink vezetésével induljunk meg, és módszeresen foglaljuk el a kijelölt célpontokat. Figyeljünk, hogy a gép előszeretettel telepít Tigriseket a dombra – mintha nem lennének amúgy is bivalyerősek –, ezért a magaslatokat repülőkkel deritsük fel, és az ott lévő csapatokat a tüzérséggel aprítsuk darabokra. A küldetés első 10 perce kritikus, ott kell gyorsan tevékenykedni, ha azt túléltük, akkor onnantól kezdve már csak idő kérdése a győzelem.

Operation Overlord 1.
A normandiai partraszállás keretében felajánlott három küldetés közül célszerű azt választani, amelyik valamilyen jobbfajta tüzérségi upgrade lehetőséget ad – sajnos a szövetséges tankok még mindig gyengék a németekkel összehasonlítva. A Calliope rakétavető nem rossz egység, bár elsősorban szemből jön. Indulásképpen vonjuk előre az arcvonal hátsó részén (középen, a térkép szélén) lévő tankokat, és állítsuk üzembe a tüzérséget (4 nagy hatótávolságú 155-öst is kapunk). Az ellenfél több kisebb páncélos hullámmal támad, amelyek ugyan biztosan okoznak veszteségeket, de a védelmünkön

nem tudnak áttörni. A támadások súlypontja középen van – ahol egy kis emelkedőn 2 ágyúnk található –, de ettől északra és délre (a falu alatt, ide hozzunk erősítést) is jön az ellen. Időnként új feladatot kapunk – számoljuk fel a maradék csapatokat a térképen. A rendelkezésre álló erőinket tekintve ez már gyerekjáték – csak a folyamatosan támadó német vadászbombázókra figyeljünk.

Battle of the Bulge 1.
Az Ardennekbe érkezve végre megjelennek a szövetséges nehézpáncélosok, és a leg-

tankok ugyanis elég gyengék, miközben a németek ekkortájt már Párducokkal is rendelkeznek, amelyek még a Churchill tankokat is gond nélkül megsemmisítik. A küldetésben ne is nagyon erőltessük a tankcsatát, inkább ágyúinkkal operáljunk.

Operation Diadem 2.
Az itteni történelmi küldetés masszív egy darab. Induláskor 3 csoportosulásunk van, jól elszigetelve egymástól. Az ellenségé a kezdeményezés – véletlenszerűen fogja az egyik csapatot nagy erejű páncélos támadás érni (PZ IV, Párduc és Tigris tankok is jönnek). A támadás nagyon hamar érkezik, elhárítása nagy kihívás – próbáljuk meg tankjainkat vonalba rendezni, és a rendelkezésre álló rövid idő alatt ássunk lövészárkokat és telepítsünk gyalogosokat páncélosaink elé. Feltétlenül helyezzük biztonságba mesterlövészeinket, és nagyon figyeljünk a core egységek épségére is. A támadás gyalogság és könnyű páncélzatú járművek ellen hatásos, és minden sorozat után fel kell tölteni lőszerrel, így nem biztos, hogy érdemes valamelyik ágyúnkat lecserélni erre. Ha Olaszországban még nem szerezünk, egyik ágyúnkat alakítsuk át M2 90 mm Heavy AA gun-ra, amely bár földi csapatok ellen nem olyan jó, mint a németek 88-asa, a felderítő repülőket is le tudja szedni, ezért hasznos lehet.

Operation Overlord 2.
Az itteni fő küldetésben először a németek támadását kell kivédekezni. Mivel rengeteg egységünk van, ráadásul egészen jól kialakított védővonallal indítunk (árkok, bunkerek, páncéltörő ágyúk), ez nem túlságosan nehéz feladat – szinte anélkül is megoldható, hogy hozzányúlnánk bármihez. Érdemes arra figyelni, hogy a páncéltörő ágyúk csak korlátozott szögben tudnak célozni, és kézzel kell elforgatni őket, ha az ellenfél nem nehezebb választható küldetést sikeresen befejezve már szerezhetünk is egy Pershing-et, amely méltó vetélytársa lehet az eddig elég nehezen legyőzhető német tankoknak. Ha van egy ilyen a csapatunkban, akkor jóval könnyebbek a missziók, ezért feltétlenül javaslom a beszerzését.

Battle of the Bulge 2.
Az utolsó szövetséges történelmi küldetésben a németek minden erejüket összeszedve egy végső támadást indítanak az Ardennekben (lásd a Halál 50 órája c. filmet), itt ismét először védekeznünk kell, majd miután a támadás kifulladt, ellencsapást kell mérnünk. A németek hosszan, de szakaszosan fognak rohamozni, egyre erősebb és brutálisabb tankokkal és némi gyalogsággal. A teljes arcvonal hosszában jön a támadás, először egyszerre a két szélen, aztán középen, az utak mentén is. Mindezek mellett komoly tüzérségi támadásra is

számítsunk – a frontnak azt a részét, ahol támadnak, röviddel a roham után mindig (!!!) éri ágyútűz. A felkészülésre nincs túl sok idő – érdemes kicsit lelassítani a játékot, hogy a lehető legtöbb dolgot el tudjuk végezni.
A legcélszerűbb, ha megpróbáljuk összpontosítani az összes rendelkezésre álló erőt egyetlen vonalban, a katonákkal teli lövészárkok felett – így jóval erősebb a védelem, mintha az eredeti, mélységben szétszórt felállást hagynánk. A legfontosabb, hogy a páncélosokkal el tudjunk bánni – a támadó gyalogság nem probléma, még a saját katonáinknak sem, hiszen ők fedezékben vannak, míg a németek nyílt terepen támadnak. A német nehéztankok elleni legfőbb fegyvereink a 76 mm-es páncéltörő ágyúk (ezek sajnos elég sérülékenyek), valamint a Pershing és M36-os tankok. Az összes többi páncélos csak a gyengébb harckocsik és a gyalogság irtására jó – meg persze csalinak is, ezért rakjuk csak őket is a frontvonalba. Tankjainkat próbáljuk meg a lövészárkok mögé, minél közelebb elhelyezve beásni, ugyanis a támadók először mindig a gyalogságot látják meg, és arra tüzelnek. Érdemes mindig meglátogatni azt a részt, ahol a németek támadnak, és kézzel irányítani egységeink tüzét – ugyanis hajlamosak a kevés veszélyt jelentő gyalogságra lövöldözni, miközben esetleg a Tigriseket békén hagyják. A támadások szünetében feltétlenül vonjuk ki sérült egységeinket, és hátrébb javítsuk meg őket.

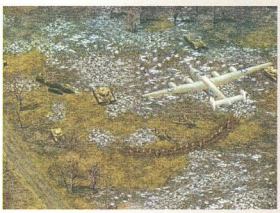
ugyanis az időjárás meg fog javulni, és a német légierő is felébred – legyen a frontvonalban, aki foglalkozik velük. Ne feledkezzünk meg a tüzérségünkről sem: 3 csapatnyi howitzer várja, hogy használjuk. A legjobb, ha Range Area módban belőjük velük az arcvonalunk előtti részen németek várható támadási pontjait. Figyelem! Ahogy az eligazítás is mondja, számítsunk hátul is támadásra – a térkép tetején, a folyón átívelő hídon keresztül érkezik jó néhány osztag gyalogos, de 1-2 Sherman beásva a Field Warehouse körül gond nélkül elbánik velük. A német roham vége felé, az egyik út mentén egy baromi erős tankcsapattal is le kell számolnunk – többek között egy kísérleti Maus monstrum is jön (ez a valóságban is létezett, bár soha nem vetették be, de Oroszország egyik páncélos múzeumában még ma is létezik belőle egy zsákmányolt példány) – viszont mi is kapunk egy hasonló méretű dögöt, hogy leszámolhassunk vele. Ekkorra valószínűleg már eléggé meggyengült a védelmünk, és lehet, hogy érdemesebb hátrébb vonulva rövidíteni a frontot, és a magaslatok körül védekezni – ha eleve nem ott ástuk be magunkat. :) Az is segít, hogyha harc közben szabad szervizkocsijainkkal lerakunk pár aknát hátrébb, melyek – miután visszavonultunk – szintén a mi védelmünket erősítik.

lopózzunk be oldalról a városkába, és az ott lévő három ágyú személyzetét is tegyük hidegre – ekkor már gond nélkül elfoglalhatjuk a hidat. Ezután mehetünk tankjainkkal a városka ellen – az egyetlen problémát esetleg az ott állomásozó 3 könnyű tank jelentheti, akiket szükség esetén a hídnál elfoglalt ágyúval is elintézhetünk. Ha a területet megtisztítottuk, kész is vagyunk.

Operation Fall Gelb 1.
A választható küldetések mindegyike hasznos játékszert ad, mentalitásunktól függően jobb tankot vagy erősebb ágyút szerezhetünk. Én szívem szerint a Stug III-ra szavaztam. :)

Operation Fall Gelb 2.
Hangulatunktól függően csináljunk meg néhány bónusz küldetést, majd essünk neki a történelmi pályának. Mivel mi vagyunk a támadó fél, ez nem túlságosan nehéz, csak idő kérdése a győzelem. Mindjárt az elején, az út bal oldalán lévő emelkedőn 3 páncéltörő próbál csapdába csalni – ezeket saját tüzérségünkkel vagy ejtőernyősökkel intézzük el. Ezután nyomuljunk az úton tovább, a következő célpontig. Az itt lévő utánpótlás raktár mellett csak egyetlen gyalogososztag védekezik az egyik házban. Húzzuk ide ne-

Hasznos lehet a front teljes szélessége mentén egyenletesen elosztva egy-egy Calliope rakétavetőt is állomásoztatni, amikkel a támadások kezdetén vakon megszórva a rohamozó németeket eléggé megritkíthatjuk a gyalogság sorait – ennyivel is kevesebb célpontja lesz tankjainknak. Ha van szabad teherautónk, menet közben folyamatosan hozzuk előre a légvédelmi ágyúkat is,



Miután ezt a támadást levertük, saját monstrumunk vezetésével néhány erősebb tankot küldjünk előre, és semmisítsük meg a maradék német páncélos csoportosulást (nálam a térkép jobb alsó részén voltak). Ha ez megvan, megtekinthetjük a befejező képsorokat.

German campaign

Operation Weiss 1.
A két történelmi küldetés közül az egyik egy gyakorló pálya – ha nincs kedvünk hozzá, egyből kezdjük az éles bevetéssel (Poland 1939). Az induláskor kapott mesterlövésszel lőjük ki a hídnál lévő ágyú személyzetét, és annyi ört, amennyit csak tudunk. Ezután induljunk meg a tankokkal, és semmisítsük meg az őrséget – számítsunk rá, hogy a hátul lévő faluból tüzérségi támadás jön, ami a könnyű tankjainkat könnyen leamortizálhatja. Ezt megelőzendő mesterlövészünkkel

héztüzérségünket, és kezdjük bombázni a térkép jobb oldalán lévő várost – ám mielőtt ezt megtennénk, építsünk ki egy védelmi vonalat a pozíciónk fölötti mező bal szélén. Ugyanis amint támadást indítunk a városka ellen, ebből az irányból 3 közepes francia tank érkezik. Ezután küzdjük le a maradék két célpontot – a városban néhány légvédelmi üteg erősíti a házakban rejtőző ellenséget, míg az állomásnál 2 páncéltörő, egy légvédelmi ágyú és egy aknavető is figyel. Nyugodtan bevethetjük felderítő repülőnket, nálam a szövetségesek egyetlen vadászt sem küldtek, sőt, teljes légierejük passzivitásban volt – egyszer sem támadtak.

The First Afrika Corps offensive 1.
Afrikában járva a véletlen küldetések közül érdemes a PZ IV-est adót választani, mivel itt már tömegével jelennek meg a Matilda IIes tankok, amelyeket ezenkívül csak tüzérséggel vagy a Stug III-assal tudjuk kilőni –

esetleg a 88-asok is jók ellene (már lehet upgrade-elni), feltéve, ha be tudjuk csalogatni őket eléjük. Páncélzatban még a legújabb tankunk sem versenyezhet a szövetségesek monstrumával, és szerencse is kell a tűzpárbaj során rendesen, de legalább nagyobb az esélyünk a sikerre, ha van fejlettebb tankunk.

The First Afrika Corps offensive 2.
A történelmi küldetés előtt érdemes lenyomni 1-2 random küldit, hogy erősebb tankcsapatunk legyen – ugyanis szükség lesz rájuk, mivel kicsi csapattal indulunk. Támadó szerepben fogunk tevékenykedni – viszont kezdetben tüzérségi egységeink nélkül kell harcolnunk, mindenféle utánpótlási lehetőség nélkül. Gyalogsággal rohamozzuk meg a várost – 6 páncéltörő ágyú, némi katonaság és egy aknavető védi. Amint ezeket elimináltuk, új feladatot kapunk: a fenti útról érkező erősítést kell megsemmisítenünk – ez 2 tankot és egy adag gyalogost jelent. Ha ezt is visszavertük, megjön az erősítés, rengeteg tank és ágyúink érkeznek be. Tüzérségünkkel (vagy tankjainkkal) hallgattassuk el az északon lévő angol ágyúkat, melyek már biztos okoztak némi veszteséget. Szervezzük újjá csapatainkat, töltsük fel egységeinket, és induljunk a végső cél felé. Az itt lévő várost keményen őrzik, több tank és nehéztüzérség is vár ránk, ezért puhítsuk meg egy kiküldetésre (bár a 150 mm-es heavy gun megér egy misét... :)). Itt kövessük az eligazításnál is olvasható sorrendet – azaz ne az indulóhelytől keletre lévő hídon keresztül menjünk, hanem mesterlövészünk vezetésével alul kerüljünk, és a hidat érintsük utoljára, hátulról támadva meg az ott lévő erődítést. Ez a küldetés viszonylag egyszerű, mindössze a térkép közepén lévő 4 nehéziüteg jelenthet problémát, amelyik mindig megszórják előrenyomuló csapatainkat, ha az ellenség valamelyik csapata meglát bennünket – ezért folyamatosan mozogjunk előre, és amint átkeltünk a hídon, foglaljuk el az ágyúkat (saját tüzérségünk egyébként nem jelenik meg a küldetés során). Itt a gyalogság mellett csak egyetlen nehéztank van – ennek kilövése jó móka, egyébként PZ IV-eseink gond nélkül mehetnek előre, csak gyalogság és könnyű páncélosok vannak útban, meg néhány páncéltörő ágyú. Ezenkívül még egy orosz monstrum vár minket a térkép jobb felső sarkában lévő raktárnál. A lényeg a felderítésen van, egyébként maga a küldetés nem túl nehéz.

Operation Typhoon 1.
Érdemes a két páncélost adó küldetés közül választani, az ágyú nem sokat ér – főleg a nemsokára következő történelmi pályán.

Operation Typhoon 2.
Mielőtt nekikezdenénk a fő küldetésnek, jó közepére, és szedjük ki az ott állomásozó páncélvonatot – ha ez sikerül, sok fejfájástól megkímélhetjük magunkat, ugyanis a vonat egy messzehordó ágyút cipel magával. Ezután a másik harccsoporttal játsszuk el ugyanezt a másik oldalon – itt van egy mesterlövész, aki vezetheti veterán tankjainkat előre. Szép lassan araszoljunk lefelé, ügyeljünk arra, hogy mindig hozzuk magunkkal légvédelmi ágyúinkat. Amint leértünk a térkép aljára, forduljunk keletnek, és foglaljuk el a célpontokat. Ha a térkép szélén lévő várost az állomással elfoglaltuk (az állomásépületbe vigyünk katonákat, csak akkor adja meg a gép az új feladatot), akkor már csak a felső út környéki lövészárkokat kell megtisztítani (ha kamikáze harccsoportunk nem tudta volna elintézni az ottaniakat), és már kész is vagyunk. A győzelemhez a térkép közepén lévő ellenséges erőket nem kell bántani, ott csak a vonat érdekes – bár ezt se muszáj kilőni.

Kharkov 1942 1.
Bár a bónuszként megszerezhető önjáró lövegek (Wespe, Hummel) tüzereje igen szemrevaló, csapnivaló páncélzatuk miatt nem nagyon érdemes tankjainkat lecserélni velük, így a bónusz küldetések közül érdemes a legkönnyebbnek nekiesni, függetlenül az ajánlott upgrade típusától.

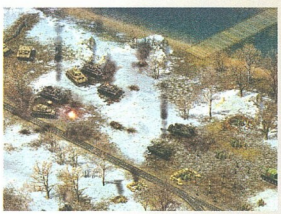
Kharkov 1942 2.
A történelmi küldetés elég kemény dió, csit saját ágyúinkkal, mielőtt bemegyünk. Amint itt is megtisztítjuk a területet, újabb ellentámadás, szintén északról, az út felől jön – 4 tank és egy nagy adag gyalogos. Ha ezt sikerül visszavernünk – nem túl nehéz –, akkor vége is a küldetésnek.

Operation Barbarossa 1.
Oroszországba érve érdemes a Stug III D verziójával nyitni a kampányt – ez a legértékesebb egység a felajánlott lehetőségek közül. Igaz, ez a küldetés enyhén brutális, az oroszok nálam IS-2 és KV-1-es nehéztankokkal harcoltak, amelyeket csak a 88-asokkal és a messzehordó ágyúkkal tudtam semlegesíteni, a tankjaim lövedékei ártalmatlanul pattantak le ezen monstrumok páncélzatáról.

Operation Barbarossa 2.
Tekintetbe véve, hogy a bónusz cuccok nem valami érdekesek, mehetünk egyből a fő alaposan tuningoljuk fel tankcsapatunkat – ha lehetséges, játsszuk végig annyiszor a PZ IVG és Stug IIID fejlesztést biztosító küldetéseket, amíg összes tankunk nem ilyen típusú, ugyanis nagy szükség lesz az ezek által biztosított tűzerőre. Ha ez megvan, a történelmi küldetés előtt cseréljük le az összes ágyúnkat ideiglenesen valamilyen légvédelmi alkalmatossággra (88-asok előnyben), ugyanis a szovjet nehéztüzérség miatt saját ágyúink használata felér egy öngyilkossággal, ráadásul az ellenséges vadászbombázókat is csak földi légelhárítással tudjuk leszedni (vadászgépeinket ugyanis pillanatok alatt lelövik ezek a tápos csatarepülőgépek). Induláskor az északon lévő harccsoportot (ahol nincsenek veterán egységeink) teljes egészében indítsuk meg az úton a város felé, agresszív módban. Kis szerencsével egészen a sínekig el tudunk jutni, itt forduljunk nyugatnak, és a sínek mentén próbáljunk 1-2 tankkal beosonni a térkép mivel az oroszok nagy számú tankkal, tüzérséggel és csatarepülőgéppel rendelkeznek. A misszió első részében az északon lévő csoportosulásunkat kell megvédeni –

mivel áttörni oda elég nehéz, ezt az ott lévő erőkkel próbáljuk megoldani. Elsőként vonjuk vissza a hídon keresztül a tankjainkat, mentsünk meg, amennyit csak lehet. A túl-

parton építsünk ki egy védelmi vonalat, hogy feltartsuk a hídon át balról érkező tankfolyamot. Kis szerencsével a híd felrobban, így innen az ellenség már nem tud jönni (azért figyeljünk, nehogy megjavítsák). Igen ám, de ekkor meg lentről indul meg elég jelentős erőkkel. A legdélebbi erőinket valószínűleg elveszítjük, próbáljunk velük annyi kárt okozni, amennyit csak tudunk, és amint lehet, küldjünk le pár tankot (de vigyázzunk rájuk), és bevethetjük a csatarepülőgépeket is. Miközben zajlik a harc odalenn, feljebb – durván félúton a két csapatunk között – harckocsi elleni aknákkal rakjuk tele a sínt és környékét, amilyen szélesen csak tudjuk. Erre azért van szükség, mert az oroszok egy második tankhullámot is küldenek lentről, ami biztos szétzúzná maradék erőinket – így viszont ezek fennakadnak az aknákon, és biztonságos távolságból ezután levadászhatjuk őket. Ha ezzel megvagyunk, akkor a küldetés legnehezebb részét már túléltük. Miközben fenn zajlottak az események, lenti erőinket szórjuk szét, hogy az ellenséges tüzérség minél kisebb kárt okozzon bennük. Telepítsük a légvédelmi ágyúinkat (főleg veterán egységeink körül), hogy az esetlegesen odamerészkedő repülőket leszedjék. Addig ne nyomuljunk előre, amíg a fenti csoportot sikeresen meg nem védtük, az ellenség lenn nem indít támadást. Amint az megvan, veteránjainkkal menjünk, és foglaljuk el az új célpontot: a térkép közepén lévő falut. Előbb azonban takarítsuk ki a térkép jobb szélén lévő területet – itt rengeteg páncéltörő ágyú, nehézüteg és gyalogos lebzsel. Az esetelegesen épen maradt ágyúkat foglaljuk el, és vigyük a jobbról bejövő út kereszteződéséhez, és ássunk be pár gyalogost is. Miért? Mert amint elfoglaljuk a célpontként megjelölt falut, az oroszok innen nagy erejű páncélostámadást indítanak lefelé – a felkészülésre mindössze 3 percet kapunk, de így előre tudtunk dolgozni. A biztonság kedvéért némi XP reményében hozzuk ide tankjainkat is, és lőjük be nehéztüzéréggel a terepet. Ha a támadást visszavertük – nem lesz nehéz –, akkor a küldetésnek vége!



Kharkov 1943 1.
A lehetőségek közül vitathatatlanul a Ferdinánd önjáró páncéltörő ágyú a legjobb, feltétlenül szerezzük meg!

Kharkov 1943 2.
A történelmi küldetés előtt csináljuk meg párszor azt a random küldetést, amelyik a Tigrist adja – ha már van Ferdinándunk, ez nem túlságosan nehéz, és ahogy gyűlnek a Tigrisek, egyre könnyebb lesz a menet (egyedül az orosz csatarepülőgépek miatt kell aggódnunk), és a nagymacskák nagy segítséget jelentenek majd a végső küldetésben is. Itt elsőként az oroszok támadását kell megállítanunk. Rögtön kezdéskor húzzuk el az ágyúinkat középről, ugyanis ide fog becsapódni két katyusa rakétaterhe – esetleg megpróbálhatjuk ezeket a csúnya járgányokat megelőző csapással kiiktatni, ugyanis a déli folyó túlpartján vannak, amit saját tüzérségünkkel elérhetünk (ezt érdemes utólag is megtenni, hogy ne lövöldözhessenek folyamatosan). A híd innenső hídfőjét pakoljuk meg harckocsik elleni aknákkal, és durván egy képernyőnyivel feljebb építsünk ki védelmi vonalat az esetleges átjutók fogadására. A főcsapás nyugat felől jön, itt viszont mindenhol dombokat találunk – ezekre vigyük fel a Tigriseket, akik vidáman elbánnak az innen érkező tankok tömegével. Egészen bal oldalon, a térkép szélén található magaslatra is rakjunk egy tankot – itt csak gyalogosok jönnek, úgyhogy egy géppuskával felszerelt járgányt telepítsünk ide (elég a csatlós csapatoktól egy PZ III-as is, néhány bakával körbevéve). 4 perccel kezdés után megindul a rövid orosz roham, de a magaslatok miatt ezt tényleg nem nehéz visszaverni. Ezután rajtunk a sor – támadjuk meg a kijelölt célpontokat! Tigriseinkkel minden további nélkül végigtarolhatjuk a pályát, szinte semmi sem tud ellenállni nekik – meglepő, hogy a szovjet nehéz tankoknak se híre, se hamva. A győzelemhez a térkép déli részén lévő vasútállomásra 3 teherautót vagy szállító járművet kell eljuttatnunk, ami nem egy nagy mutatvány.

Watch on the Rhine 1.
Itt nem nehéz rájönni, hogy a Jagdtiger a legjobb választás, és megszerezni sem túl nehéz, mivel csak a ritkán előforduló Pershing harckocsik lehetnek méltó ellenfelek. Esetlegesen elavult tankjainkat egyébként ingyen lecserélhetjük Pantherekre, bár ezeket is érdemes lesz a fejezet közben kicserélni valami erősebbre.

Watch on the Rhine 2.
A végső megpróbáltatás előtt hajtsunk végre annyi bónusz küldetést, amennyivel a lehető legjobbra fel tudjuk fejleszteni tankjainkat – szerezzük be a Tigris II-est és a többi páncélos szörnyet. Szükség lesz ugyanis rájuk, mert az ellenség irdatlan mennyiségű páncélossal, tüzérséggel és bombázóval fog ránk jönni. Ahogy az eligazítás is mondja, odaát van a mennyiség, de nálunk a minőség – és ez igaz is, főleg ha meglátjuk, hogy kaptunk egy Maus-t is, ami még a bombázók támadásait is kibírja. Sajnos egy kis csoport társaságában elszigetelten indul, és egy nagy halom Pershing várja az út mentén, ezért nem annyira jelentős a szerepe, mint a saját veteránjainknak. A lényeg ebben a küldetésben, hogy csak a fontos egységek épségével törődjünk (mesterlövész, szervizkocsik (!!!), utánpótlásszállítók és a saját tapasztalt csapatunk), ne zavarjon, hogy segédcsapataink hullanak, mint a legyek. Ez ellen nem tudunk mit tenni. Erőnket ne forgácsoljuk szét, hanem nehéz tankjainkat összpontosítva támadjunk – így az ellenfél tömegesen támadó páncélosai sem okoznak problémát. Folyamatosan tüzérségi tűz alatt leszünk, ezért mindig mozogjunk, és rendszeresen térjünk vissza javításra – tankjaink sokat kibírnak, a szövetségesek harckocsijainak és ágyúinak csak hátulról van esélye megsemmisíteni őket. Egymás után küzdjük le az ellenséges csapatokat, és törekedjünk a nehézágyúk elpusztítására. Bár az eligazításnál azt olvashatjuk, hogy az amerikaiaké a légi fölény, a mi sugárhajtású gépeink sokkal jobbak, szinte alig tudják lelőni őket. Használjuk a gépeket a tüzérség és a támadó bombázók, valamint csatarepülőgépek leküzdésére. A gép egyébként többnyire passzív, csak ontja ránk ágyúiból az áldást, és néhanéha indít páncélos ellentámadásokat.
A kezdeti nagy kavarodás után idővel lecsendesedik a helyzet, és onnantól kezdve már csak türelem kérdése a győzelem.

USSR Campaign

The winter war in Finland 1.
A gyakorló küldetésen kívül csak egy pályát kell megcsinálni ebben a fejezetben. Ahhoz képest, hogy ez az első küldetés, elég nehéz – szerencsére kapunk két KV tank prototípust, amik nélkül szerintem nem is lehetne megoldani a pályát. Az ellenség ugyanis betonbunkerekből figyel, amelyek 2 lövésből nyírják ki a normál könnyű tankjainkat (ne is próbáljunk meg támadni velük), a gyalogságot pedig pillanatok alatt lemészárolják. Mindehhez természetesen még tüzérség is párosul, akik a mi ágyúinkat teszik tönkre, ha használni próbáljuk őket. Így hát nincs más teendőnk, mint a prototípusokat használva szétrombolni a két bunkert (ne menjünk közel hozzájuk!!!), bombázónkkal pedig megsemmisíteni a tüzérséget – ezután már saját ágyúink is dolgozhatnak. Végül menjünk át a térkép túloldalára, ott lőjük ki a 2 tankot és bunkert. Ezzel kész is vagyunk.

Operation Barbarossa 1.
Hogy legyen egy egészséges tankunk – a rendelkezésre álló könnyű tankok a vicc kategóriába rakhatóak –, javaslom a T-34 M 39-est adó küldetést végrehajtani.

Operation Barbarossa 2.
Mielőtt a fő küldetésre megyünk, upgradeeljük az össze páncélosunkat T-34-re, jó szolgálatot tesznek a harcban, ugyanis az ezen a pályán támadó német tankokat könnyedén aprítják fel. A küldetés első felében védekeznünk kel – nagy német páncélos és gyalogsági csapat érkezik fentről, az út mentén. Húzzuk előre a nagyobb páncéltörő ágyúkat, és össuk be a tankjainkat is – alakítsunk egyetlen, de erős védelmi vonalat. Az ellenség csak ebből az irányból támad. Ha vannak T-34-eseink, akkor az egyetlen problémát itt a tüzérség fogja okozni, ugyanis szórják az áldást rendesen. Mivel ez ellen tenni nem tudunk – erős a német légvédelem –, tűrjük el egészen addig, míg a támadást vissza nem vertük. Ekkor indul junk meg a nehézágyúk felé, lehetőleg a mesterlövész vezetésével (ha még nem halt meg), mert elég sok német páncéltörő ágyú van a környéken. Innentől kezdve a gép már nem mocorog, így nyugodtan megtisztíthatjuk a terepet. A győzelemhez el kell foglalni a nyugaton lévő városka közepén található templomot – ha netán harc közben megsemmisült, javítsuk meg. Csak így lehet befejezni a küldetést.

Operation Typhoon 1.
Az opcionális küldetések közül a BM-13-as rakétavető éri a legtöbbet, de még ez sem olyan nagy dolog, így beszerzése fakultatív.

Operation Typhoon 2.
A történelmi küldetés előtt szerezzünk be 1-2 KV-1-est, a tüzérséggel ne foglalkozzunk, mivel az nem vesz részt a harcban. A küldetés első fele nem nehéz, jussunk el az állomásig, a térkép tetejére. Érdemes csak a lenti erőkkel operálni, a fentiekkel sokat nem tudunk elérni – úgyhogy akár le is hozhatjuk a szervizkocsikat. Lentről nyomuljunk felfelé, a hídon keresztül. A legnagyobb problémát az ellenséges tüzérség jelenti, amíg el nem hallgattatjuk őket. Az odavezető úton az épületek többségében ellenséges katonák bujkálnak, az ostrom előtt szórjuk meg a településeket katyusákkal. Az állomásra érve semmisítsük meg az ágyúkat, de ne tisztítsuk meg teljesen a terepet – ugyanis amint ezt tesszük, elég erős német ellentámadás indul. Ezt megelőzendő telepítsünk aknamezőt az állomástól a folyó felé vezető sínekre és az utat is keresztezve, körülbelül a folyó és a falu közt félúton, ahol az utánpótlásraktár is van. Innen jönnek ugyanis a németek sok tankkal és némi gyalogsággal. A falu határában össuk be magunkat. Ugyanígy telepítsünk aknazárat és tegyünk le 1-2 tankot az állomás mellett, a térkép széléről lefelé induló útnál is – innen csak 1-2 tank jön, ám ezek előbb, mint hogy az állomást lepucolnánk, számítsunk rájuk. Amint elkészültünk, tisztítsuk meg az állomást és környékét, majd amikor jön a támadás, élvezzük az aknamező áldásait, majd lőjük szét a mozgásképtelen járgányokat és a gyalogságot. Ezzel vége is a küldetésnek.

The Battle of Stalingrad 1.
Egyértelműen a SU122-es a legjobb választás – ám ehhez jár a legnehezebb küldetés is.

The Battle of Stalingrad 2.
Upgrade-eljük tankjainkat a lehető legjobbra, hogy minél erősebb csapattal kezdjük a fő küldetést. Elsőként a várost kell megvédenünk, ami – bár első látásra bonyolult – nem túl nehéz feladat. Lőjük be a tüzérséget a szögesdrótok elé (térkép jobb szélén jön a támadás), és küldjük be tankjainkat a romok közé, az ott lévő ágyúk mögé. Ez bizonyosan elegendő a támadás elhárításához. Ha látjuk az ellenséges ágyúk pozícióját, akkor pörköljünk oda a sajátjainkkal. Harc közben nagyon nem kell beleszólnunk az események menetébe, a németek hamar elvéreznek, csak annyit kell megakadályoz-

nunk, hogy bárki is eljusson a térképen jelölt pontig. Ezután mi támadunk – mesterlövészünk (a térkép bal oldalán keressük meg) vezetésével irány az állomás. Itt is ugyanazt tegyük, mint az előző fejezet fő küldetésénél – ezúttal a német ellentámadás balról érkezik, durván a térkép sarkából induló, vízszintesen futó út mentén. Kis szerencsével ezt akár csak saját tankjainkkal is el tudjuk háritani, de a biztonság kedvéért hozzunk erősítést. A térkép jobb szélén álló csapatunkat nem kell piszkálni, áttörni velük az állomás felé nehéz, nem kell erőltetni a dolgot.

The Battle of Kursk 1.
A SU-152 és a SU-85 is kellemes bónusz, mindenképpen vállaljuk be valamelyiket, lehetőség szerint inkább az előbbit. Azért annyit el kell mondani, hogy bár tüzerejük jelentős, kevés lőszert hordanak magukkal (a 152-es mindössze 20 darabot), és a géppuska hiánya miatt a gyalogság ellen nem igazán hatásosak, valamint a fixen beépített löveg miatt beásva csak a közvetlenül velük szemben lévő célpontokra tudnak tüzelni. Ezért ne cseréljük le összes KV1-esünket ilyenre.

The Battle of Kursk 2.
Akárcsak előbb, itt is a két rohamlöveget favorizáljuk, és nyomjunk le annyi küldetést, amennyit csak tudunk. A fő küldetésben

rengeteg páncélos jön, és mivel sok gyalogosunk meg ágyúnk van, főként páncéltörőket kell hozni – így ha minden tankunkat SU-ra cseréljük, az se baj – a gyalogsággal ellesznek a kapott egységek is. 5, egyre erősebb támadást kell visszavernünk – ez ugyan soknak tűnik, de nem túlságosan nehéz, mivel alapból jól kiépített lövészárokrendszerrel, és rengeteg ágyúval kezdünk. Induláskor egyetlen teendőnk van: a saját SU rohamlövegeinket helyezzük el a frontvonalon, lehetőleg a magaslatokon, és rakjunk melléjük lőszerszállítókat, hogy folyamatosan el legyenek látva. Telepítsük nehéztüzérségünket is, és amint meglátjuk az ellenséges ágyúkat, szórjuk meg őket rendesen. Ezután élvezzük a látványt, amint a német támadások sorra elakadnak a védelmi vonalainkon, és a Tigrisek és Párducok egymás után robbannak fel. Ha túl sokáig szünet van, és nem történik semmi, óvatosan kémleljük ki az előttünk lévő terepet – elképzelhető, hogy egy-két páncélos az aknamezőkön ragadt, és amíg nem semmisítjük meg, nem jön a következő hullám. Az 5. támadás után egy ellentámadást kell levezetnünk. A kijelölt helyen jó pár német tank és löveg vár minket – a legkönnyebben úgy intézhetjük el őket, ha SU lövegeink tüzét egy rejtőző mesterlövész irányítja.

Western Ukraine 1.
Ebben a fejezetben a KV-1S és a SU-152 már alapból is elérhetővé válik, így tankcsapatunkat frissítsük fel velük – legalább 2-3 KV legyen a csapatban, hogy a gyalogság ellen is legyen effektív fegyverünk. A random küldetések közül nem nehéz eldönteni, melyik a legjobb – irány a KV-85.

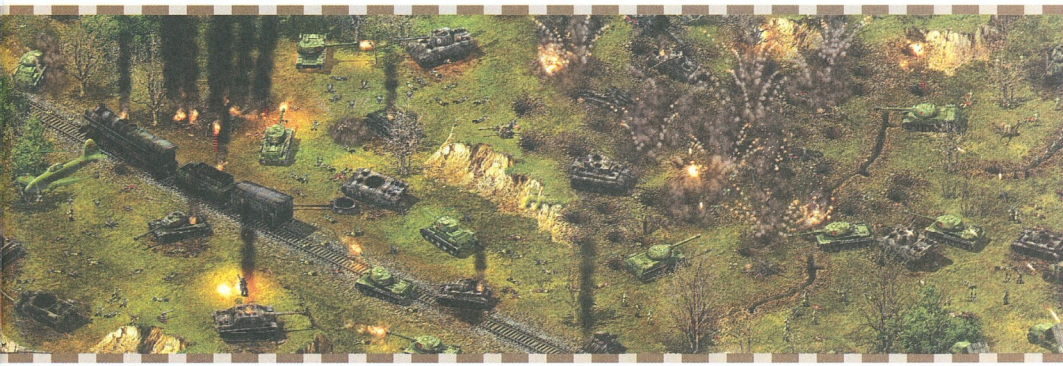
Western Ukraine 2.
A fő küldetés nem különösebben nehéz – az egyetlen problémát a nagy mennyiségű német Tigris és Párduc jelenti, plusz a tüzérség is okozhat gondot. Induláskor délen 2 helyen rövid támadást kell elhárítanunk, itt az ágyúknak segítsünk be egy kicsit tankjainkkal. Tüzérségünket vigyük északra, a hídhoz – itt ugyanis van egy utánpótlás-raktár, érdemes ide letelepedni. Miután a támadás kifulladt, északról, a tankokkal indítsunk egy összpontosított támadást a bal oldali célpont felé – nem biztos, hogy sikerül velük elérni a célt, de jó nagy kárt tudnak okozni. Ezután már csak türelem kérdése a győzelem – a németek beásva várják, hogy megtámadjuk őket. Figyeljünk a magaslatokra, ott mindig páncéltörők vagy tankok vannak. Használjuk a katyusákat – de mindig mozogjunk velük, ugyanis amint tüzelnek, az ellenség őket próbálja ágyúval megsorozni – lövés után mindig menjünk odébb.

Romanian offensive 1.
Végre egy igazi nehéztank – nyomás az IS2-ért!

Romanian offensive 2.
Mielőtt belekezdenénk a fő küldetésbe, ágyúinkat ideiglenesen cseréljük le katyusákra – ugyanis az ellenség nagy mennyiségű mobil üteggel rendelkezik, amelyek pillanatok alatt megszórják ágyúinkat, ha használjuk őket, és nem könnyű elkapni a grabancukat, mert folyamatosan változtatják a helyüket. Ezért nekünk is mozgó tüzérséggel kell operálni – az ISU rohamlövegek nagyon jók erre a célra, és a katyusákat is jól lehet ilyen módon használni. A legfontosabb, hogy jegyezzük meg: ahonnan lövünk, oda előbb-utóbb be fog csapódni pár lövedék. Ezért mindig mozogjunk előre a senki földjére, sorozzuk meg az ellent, majd vonuljunk vissza. Nagyon fontos az is, hogy ne engedjük az ellenséges repülőgépeknek, hogy a mi oldalunkon kószáljanak – szedjük le őket bármi áron! A küldetés egyébként elég hosszadalmas, mert egy jól beásott ellenséget kell kifüstölnünk, ami szemből elég nehéz. Ezért a térkép szélein próbáljunk meg beszivárogni hátra, és onnan visszafordulva jóval könnyebben le lehet győzni a védelmi vonalakat. A gép egyébként nem nagyon támad – nálam csak egyszer küldött előre a küldetés közepe/vége felé 5-6 páncélost a déli részen valamilyen okból (nem is ott piszkáltam, hanem északon, szóval nem teljesen világos, miért ott jött). Használjuk a mesterlövészeket előretolt felderítőként, ők sokat segítenek.

The Battle of Berlin 1.
Az utolsó fejezet elején megszerezhetjük a legerősebb orosz tankot, az IS-3-ast, ami a valóságban itt még nem állt rendelkezésre. Nem baj, nekünk legyen! :)

The Battle of Berlin 2.
Berlin ostroma előtt összes tankunkat fejlesszük IS-3-ra és ISU-152-re (fele-fele arányban), majd cseréljük le valamennyi ágyúnkat katyusákra – akárcsak az előző történelmi küldetésben, az ellenség itt is automatikusan megsorozza az ütegeket, ha használjuk őket, ezért minden lövés után el kell mozdulni, mert oda hamarosan hullani fog az áldás. Bár igen komoly mennyiségű csapatot kapunk, még ezek sem elegendőek a német vonalak szemből történő áttörésére – inkább építsünk ki egy komoly védelmi vonalat, mert rendszeresen páncélostámadás fog érni minket. A lövészárokban lévő német gyalogság panzershreckjei még az IS-3-ast is szétszedik (2-3 lövésből !!!), a betonbunkereket szemből megtámadni bármely tanknak öngyilkosság – valami gyorstüzelő páncéltörő bujkál a legtöbbjében. Ja, és ne feledjük el, hogy a legtöbb helyen van magaslat is – ott pedig Tigrisek és Párducok figyelnek. Én a térkép bal szélén nyomultam előre, ott egy jó darabig csak aknamezővel találkozunk, meg némi gyalogsággal. Innen már hátba tudjuk kapni az első védelmi vonalat. A bunkereket a mobil tüzérségként használt ISU-152-es rajjal intézzük el, távolról, az IS-ek pedig tudnak foglalkozni a gyalogosokkal. Minden mozgás előtt használjuk mesterlövészünket, felderítésre. Számítsunk rendszeres német páncélos ellentámadásra. Miután sikerült átrágnunk magunkat a 2 német védelmi vonalon, a városokban már nem lesz túl sok ellenfél – számukat katyusákkal nagyszerűen lehet csökkenteni. Amint eljutunk a térkép északi részére, és kitakarítjuk a célpontok környékét, a győzelem a miénk. Ezzel a Blitzkrieget végig is játszottuk.



SzabFer

ENTER THE MATRIX

A Mátrix-univerzumban játszódó játék elég vegyes képet mutat. Rajongói szemmel szerethető, a filmeket (főleg a másodikat) és az Animátrixot megnézve szinte kötelező is, hiszen sok háttérinformációhoz jutunk. Játékos szemmel nézve viszont nem túl míves, itt-ott hibás, ráadásul erősen konzolszagú is. Mivel mindössze négy oldal állt rendelkezésemre, úgy döntöttem, ezt a hekkelés leírására szánom, úgyis ezzel volt a legtöbb játékosnak baja. Ha Ti is úgy akarjátok, a következő számban egy teljes végigjátszásra még visszatérhetünk.

I. HEKKELÉSI KÉZIKÖNYV, V1.0

Ahhoz, hogy hekkelhess, rendelkezned kell egy játékmentéssel. Válaszd a főmenüben a 'Hacking' pontot, majd kattints a megfelelő profilra, és indul a balhé, a töltögetés után 'press any key', azaz nyomj meg egy gombot. (Aki gyorsan akar végigszaladni a leíráson, elég a kiemelt szöveget begépelnie, aztán, ha kell, az utána lévő magyarázatot elolvasni hozzá.)

Egy parancssoros felület előtt ülünk, persze a Windows-os ikonfesztiválhoz szokott felhasználóknak meglehetősen idegen lesz a környezet, de egyszer mindent ki kell próbálni… A játék szerint mi most egy távoli gépbe jutottunk be, melynek egyelőre az **A:** meghajtójához férünk hozzá. A **DIR A:** parancs kilistázza ennek tartalmát. Ezt fogod látni:

A:\SYSTEM
A:\TOOLS
A:\TEXT

Ezen könyvtárak tartalmát szintén a DIR paranccsal nézheted meg. Következzen ezek tartalma, magyarázatokkal:

DIR A:\SYSTEM

1) **REBOOT.EXE**: a rendszer újraindítása, minden eddigi munkánk törlése.
2) **HELP.EXE**: az egyes parancsok használatában segít, pl. HELP DIR
3) **CLS.EXE**: törli a képernyőt
4) **LOGIN.EXE**: belépés a **B:** meghajtóra, lásd lejjebb
5) **DIR.EXE**: ez már ismerős, kilistázza egy meghajtó vagy könyvtár tartalmát
6) **EXIT.EXE**: kilép a rendszerből
7) **READ.EXE**: szövegfájlok olvasására, lásd lejjebb
8) **ECHO.EXE**: kiír egy szöveget a képernyőre, pl.: **ECHO HELLO WORLD**; használható az **ECHO ON** ill. **ECHO OFF** parancs is

DIR A:\TOOLS

1) **VIBRATION.EXE**: ha erővisszahatós játékvezérlőd van, megtekerheted a motorját, 1-100-as erősséggel, pl.: **VIBRATON 80**
2) **BEEP.EXE**: megcsippantja a hangszóród, 1-8 értékkel, pl.: BEEP 5
3) **CHEAT.EXE**: ezzel lehet csalást bevinni a játékba, részletesen lásd külön

DIR A:\TEXT

A könyvtár tartalma a READ paranccsal olvasható, a teljes útvonal megadásával, pl:

READ A:\TEXT\NOTEZ.TXT

(Figyelj a „visszaperjel", azaz a backslash használatára, és az angol és magyar billentyűzet különbségére, nálam a kettőspont a SHIFT+É, a backslash az ALT+Ű volt, a Z-Y fel van cserélve, a numerikus billentyűzet nem használható, a 0 az Ö!)

1) **NOTEZ.TXT**: A legfontosabb, ez tartalmazza a virtuális meghajtó belépési jelszavát: **FROZENFISH**
2) **MANUAL1.TXT**: nem fontos
3) **MANUAL2.TXT**: ez se…
4) **PASSWORD.TXT**: két URL, meg egy kód, meg lehet látogatni őket

Itt végeztünk, az egyetlen hasznos infó a virtuális meghajtó jelszava, a két igazán hasznos segédprogram a CHEAT, amelyet akár használhatsz is már, illetve a LOGIN, használjuk is mindjárt, tehát gépeld be a

LOGIN

parancsot, és ENTER. A gép jelszót kér, felajánlja a

GUEST

(látogató) használatát, ezt is megadhatod, illetve további mókához: **FREEMIND** – ekkor meghallgathatsz öt üzenetet Morpheus-tól, ezek nagyrészt az első filmből kiemelt mondatok (kapszulák, nyúl üregе, „Welcome in the real world", „Free your mind"), illetve egy bölcsesség: az igazi csata a gondolataink legyőzése, az igazi nyertes, aki felszabadítja a tudatát.

Innentől kezdve elérhető a B:\ meghajtó. Nézzük, mi van rajta, **DIR B:**

B:\ID
B:\GUNS
B:\FMV
B:\MAPS
B:\CARS
B:\TOOLS

Lássuk ezek tartalmát:

1) **B:\ID** – a játék szereplőinek személyi lapjai, azaz fényképük és adataik; megnézésükhöz a VIEW parancs kell, ismét csak teljes útvonallal, tehát pl.:
VIEW B:\ID\POLICE.IMG
2) **B:\GUNS** - a játékban lévő fegyverek képei, használata, mint fent
3) **B:\FMV** - a játékban található „rendes" mozik, lejátszásuk a **PLAY** paranccsal
4) **B:\MAPS** – térképek, szintén a **VIEW** paranccsal nézhetőek meg, részletesebben lásd a **DROP** parancs leírásánál!
5) **B:\CARS** – a játékban található autók képei, **VIEW**, mint fent

Bármelyiket próbálod is meg, hibaüzenetet kapsz. Ennek magyarázata, hogy mind a **VIEW**, mind a **PLAY** parancs egy kódolt könyvtárban van, használatukhoz előbb ezt kell feltörnöd, egy Mastermind-féle játékkal. Ennek lényege, hogy egy ötdigites kódot kell kitalálni, azaz csak 1 és 0 található eb-

ben, véletlenszerű sorrendben, ezt a játék generálja, egyértelmű megoldást ezért nem tudok adni. Gépeld be a

DIR B:\TOOLS

parancsot, ekkor várja a gép a találgatást. Írd be: **11111**. Ezután kapsz egy üzenetet,

valami ilyesmit: „Three digits correct. Three digits in their correct places." Ami azt jelenti, hogy három digit jó, és ebből három a megfelelő helyén van. (Angolul egyáltalán nem beszélőknek, számolás egytől ötig: one, two, three, four, five.) Ebből látszik, hogy a kód három egyesből és két nullából áll, mivel három egyes a helyén van, a következő variációk lehetnek: 11100, 11001, 10011, 00111, 01011, 01101, 010101, 01110, 11010, 10110. Kísérletezz bátran, néha két próba elég, néha tíz is kell, csak türelem, a legjobb, ha egy papíron vezeted a próbálkozásaidat. Ha sikerült, a képernyőre kerül a **B:\TOOLS** könyvtár tartalma:

1) **VIEW.EXE**: ezzel tudod megnézni a fent leírt képeket
2) **VIRTUAL.EXE**: a virtuális meghajtó elérése, lásd lejjebb
3) **TRACEKILL.EXE**: a „nyomkövetés" megakadályozására, lásd lejjebb
4) **DROP.EXE**: fegyverek letöltése a Mátrixba, lásd külön részben, igen hasznos!
5) **PLAY.EXE**: az .FMV fájlok lejátszására, lásd fent
6) **DECODE.EXE**: dekódolás, lásd külön részbe!

szás után jutsz hozzá. Megnézni természetesen csak a szabad fájlokat tudod.

A legfontosabb természetesen a virtuális meghajtó elérése, add ki a

VIRTUAL

parancsot! A gép jelszót kér, ezt ugye már az **A:\TEXT\NOTEZ.TXT**-ből ismerjük:

FROZENFISH

(figyelj a Z-Y cserére!). Ezzel egy újabb játékot indítasz, egy puzzle összerakása a cél elég szűk időre. Háromféle japán írásjelet (kanji) rakhatsz ki:
1) **BLACK**: semmi nem történik, új keverés, próbálkozhatsz tovább.
2) **BLUE**: a kék pirula, Neo kioszt, nyomkövetés beindult, hogy megtaláljanak, amint visszakapod a kurzort, gépeld be a **TRACEKILL** parancsot és **ENTER**, majd add ki újra a **VIRTUAL** parancsot az új próbálkozásra. Ha nem vagy elég gyors, egy automatikus **REBOOT** kerül végrehajtásra, és kezdhetsz mindent elölről.
3) **RED**: ez a jó, a piros pirula, irány a nyúl üregе!

Ezen a ponton álljunk meg egy pillanatra. Akik idáig eljutottak, biztos rávágják, hogy sem a **VIEW**, sem a **PLAY** parancs nem működik. Nos, működik, csak egy kis kerülővel – a fejlesztők sajátos észjárásával. A képernyő alsó részén található egy segédkonzol, jobb oldalán egy tasztatúrával, a balon pedig egy ablakkal, melyben a használható parancsokat és utasításokat láthatod. Próbáld ki a következőt: gépeld be a VIEW parancsot, nyomj egy szóközt – erre idelent máris megjelenik mindazon képek neve (a teljes elérési útvonallal), amelyeket megnézhetsz. Nyomd meg a „balra" kurzorbillentyűt addig, míg belépsz a bal oldali ablakba, itt a fel/le gombokkal mozoghatsz, amint ráálltál a téged érdeklő tételre, nyomj CTRL-t, és máris láthatod a képet! Kilépni ugyancsak CTRL-lal tudsz, ezután elég egy balra nyíl (**VIEW**), egy lefelé (következő kép) és egy CTRL ismét. A **PLAY** esetében ugyanez a játék. És még egy megjegyzés: ha közvetlenül a játék elején hekkelsz be, az összes kép és film zárolva van, ezt a nevük előtt lévő csillag jelzi. Amint haladsz előre a játékban, úgy válnak fokozatosan elérhetővé, az összeshez csak a végigjátAzoknak, akik nem akarnak kísérletezni, közlöm a három jelet, a Black sajnos csonka, ennyire futotta a reakcióidőmből, hiszen a progi azonnal újrakeveri a lapokat, a két fontosabb jel azonban teljes.

Ha bejutottál, máris elérhető a V:\ virtuális meghajtó. A **DIR V:** parancsot kiadva találsz egy szokásos **TOOLS** alkönyvtárat, ebben két parancsfájlt. Most csak az egyiket használhatod, add is ki:

ROOTSEARCH

Ez végigtúrja a gyökérkönyvtárat, és megpróbálja dekódolni a rootjelszót, hasonlatosan ahhoz, amit Trinity az Újratöltve végén tett (áll is a botrány miatta, mivel létező hekkerprogit használt, amit azóta több ezren szippantottak le a netről, jaj a UNIX-hálózatoknak!). Működése sikeres, megkapjuk a jelszót (kb. olyan fantáziadús, mint az egyszeri LINUX-programozóé, aki a **ROOT** (ejtsd: rút) felhasználónévhez a KISKACSA jelszót rendelte…), és a hozzáférést a gyökérhez, azaz már van egy V:\ROOT könyvtárunk is, ebben szintén két parancsfájl, ismét egyetlen használhatóval, mellyel lekérhetjük a postaláda tartalmát, adjuk is ki:

MAIL

Ennek eléréséhez meg kell adni az imént megkapott jelszót, azaz:

THISISNOTREAL

(„ez nem a valóság"). Rögtön kiderül, hogy vár ránk egy levél, a program megkérdi, el akarjuk-e olvasni, naná, Y és ENTER. Imhol az üzenet:

DIAL:
001 - 949 - 555 - 0112
001 - 714 - 555 - 0187
001 - 213 - 555 - 0142
001 - 310 - 555 - 0111

Ezt a négy telefonszámot a **DIAL** parancscsal tudjuk tárcsázni, kötőjel nem kell. Az első kettő fals, a harmadik Morpheus üzenetét tartalmazza, a negyedik a jó, ezen magát Trinity-t tudjuk elérni, tehát:

DIAL 0013105550111

Mivel a vonal nem biztonságos, Trin egy privát csatorna portjának számát adja meg: 942. Amint tiéd a pálya, add ki a

PORTKEY 942

parancsot, és máris beszélgethetsz Carrie-Anne Moss kisasszonnyal. Első kérdése, hogy van-e problémánk a rendszerrel. Próbálkozz különféle válaszokkal – ha azt mondod, igen, azt mondja, nem, hiszen már eljutottál idáig, a nemre megerősít ebben, én próbálkoztam egy I LOVE YOU üzenettel is, mire a „Right back at ya :)" válasz érkezett, azaz ő is engem, igazán le voltam nyűgözve…
A következő egy újabb meghajtó, ezúttal egy RAM-drive elérésére vonatkozik, itt bármit is írsz, a válasz az, hogy nincs idő csevegni, Trin átküld egy crackerprogit a feltöréshez, majd bontja a vonalat. Jöhet tehát az újabb menet:

CRACK 8RAM

Ez hozzáférést biztosít az új meghajtóhoz, lássuk tehát – **DIR RAM**:

RAM:\TRINITY
RAM:\PROG
RAM:\BIO

A **TRINITY** könyvtár ezúttal a **TOOLS** megfelelője, nézzük tehát a két másikat, ezek tartalmaznak érdekességeket. A BIO alkönyvtárban az adott karakter statisztikáját találod: név, teljes játékidő, lövések száma, találatok száma, találati pontosság százalékban, ütések / rúgások / dobások, végül az áldozatok száma. Használata:

READBIO RAM:\BIO\GHOST.BIO
vagy
READBIO RAM:\BIO\NIOBE.BIO.

A következő alkönyvtár még érdekesebb ugyanis letölthetsz Niobé számára egy kar-

dot, a hozzá tartozó „használati utasítással". Hogy miért csak a hölgy számára, abban én anyagi megfontolásokat és/vagy a szűk határidő miatti kapkodást érzek – főleg, hogy ugye „Szellemfi" (Ghost) a harcművész és fegyvermester. A megfelelő utasítássor:

TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK

Teljesen mindegy tehát, melyik karakterednél használod ezt a parancsot, mindenképp Niobé vérteződik fel ezzel az új tudással. Ám ehhez két fontos megjegyzés:

· A kardot nem a fegyverek között találod. Ha ellenséggel állsz szemben, nyomd le egyszerre az ütés (elsődleges támadás) és a rúgás gombját (ez eddig a megragadás / eldobás volt), ekkor Niobé automatikusan előveszi és használja azt. A penge ezüstből van, így gyorsabban haladsz például a kastélyban előre, és főellenségek ellen is kellemes…

· Ezt az utasítást csak olyan mentett profilon használhatod, ami teljes végigjátszást tartalmaz! Kikerülni persze lehet, ugyanis ez a letöltés „minden Niobéra" vonatkozik – azaz ha végignyomtad Ghost bőrében az ő küldetését, indítsd el Niobé menetét, az első mentés után lépj ki a menübe, Ghost profilját választva juss el idáig, add ki a fenti parancsot, és visszalépve a menühöz (természetesen elmentve ezt a munkamenetet), elindítva Niobé küldetését, máris használhatod a kardot. Ez vonatkozik arra is, ha van még egy Niobé mentés a profilok között (például családod másik tagja is nyomul vele), ekkor ő is megkapja a kardot! Törölni a **REBOOT** paranccsal lehet.

Még egy mozzanat van hátra, a Logos fedélzetére kapcsolódva cseveghetsz Sparks barátunkkal, a

HANDSHAKE

utasítást kiadva. Lehet itt is próbálkozni válaszokkal, ő hozzáférést biztosít a légpárnás egyik meghajtójához, találó módon a **LOGOS** nevűhöz, itt igazából az **ART** alkönyvtár az érdekes, ahonnan koncepciórajzokat, vázlatokat nézhetsz meg a már ismert **VIEW** paranccsal. A beszélgetés során egyébként Sparks pánikolni kezd, és kéri, hogy tüzelj az EMP-vel, ekkor add ki az

EMP

parancsot, persze ez csak beugratás, semmi gáz nincs…

Ezzel tulajdonképpen vége a menetnek, a konzolosok még egy üzenetet kaptak Neótól, és a többjátékos üzemmód jódját, ami nekünk, PC-vel megverteknek „természetesen" nem jár…

I/a. FEGYVEREK LEDOBÁSA, AZAZ A DROP.EXE PARANCS

Mint fent leírtam, a **B:\TOOLS** dekódolása után válik elérhetővé a **DROP** parancs, melylyel fegyvereket tölthetünk fel a Mátrixba. Ez amolyan „kegyes csalás", mellyel életünket segítő harceszközökhöz juthatunk hozzá – a sokak életét megkeseritő **SWAT** helikopter elleni csata előtt például egy M240 dobható le az azt megelőző pályára, ezzel a jósággal kb. két másodperc alatt végzünk a madárkával… A parancs egyszerű, amint elérhetővé vált a fent említett könyvtár, bármikor, akár egy gyors „behekkelés" után is, máris küldhetjük a csomagot a **DROP** xxxxxxx paranccsal, ahol a sok x helyére a lenti kódok egyikét kell írnunk. Közlöm a hozzátartozó térképkódot is (ezt a VIEW paranccsal lehet megnézni a B:\MAP könyvtárból), a küldetést, a hely rövid leírását, hogy könnyebben megtaláld, illetve a ledobott fegyvereket, és javaslatot a felhasználáshoz.

B1AXXF2
Térképkód: B1PO
Küldetés: Mindkét hős, The Postoffice: Got It!
Hely: A terem jobb hátsó sarkában van a keresett postafiók, mellette egy asztal, rajta elsősegélycsomag – no és a fegyverek.
Fegyver: MP5 géppisztoly, Entry Shotgun (hogy igazi Mátrix-hangulata legyen a következő pályán az előcsarnok-jelenetnek!)

JXTRR10
Térképkód: B2SW
Küldetés: Mindkét hős, The Sewers: Waterway
Hely: Miután megmentetted Wurmot (a figura, aki integet és elrohan jobbra), mássz ki jobbra a piros létrán. Balra egy oszlopot látsz, ez mögött találod a fegyvereket
Fegyver: Gránát, SS Shotgun („dobtáras puska")

JDZMT10
Térképkód: B3CW
Küldetés: Niobé, The Chateau: Persephone's Bedroom
Hely: Miután legyőzted Vlad fővámpírt, átrombolsz a nyitott ajtón, majd a másikon, és balra végig a folyosón. A bal oldali utolsó ajtó rejti a kincseket, egy elsősegélycsomag társaságában.
Fegyver: 1911-es pisztoly, SS és Entry Shotgun, UMP géppisztoly.

ZKHBD10
Térképkód: B3CS
Küldetés: Ghost, The Chateau: Secret Passage 2
Hely: Amint megjelensz a pályán, jobbra
Fegyver: nyílpuska három töltennyel, Entry Shotgun, UMP géppisztoly (Utóbbi kettő főleg a sztrádán jön majd jól, a nyilazás meg a kastély hátralévő részén.)

JDHQL10
Térképkód: B5PP
Küldetés: Mindkét hős, The Power Plant: Transformer Field
Hely: Amint megjelensz a pályán, előtted
Fegyver: SG-552 géppisztoly és 18C automata pisztoly

ZSZQH10
Térképkód: B6CT

PNSRZ10
Térképkód: B5APN
Küldetés: Ghost, Airport: North Point
Hely: az E4-es területen (ahol már látszik a helikopter, és jönnek a kommandósok), az utolsó asztal mögött, egy elsősegélycsomag mellett.
Fegyver: Gránát, M240 nehézgépfegyver (Helikopter ellen verhetetlen!)

RKHMS10
Térképkód: B5APT
Küldetés: Niobé, Airport: Jackson In Stream
Hely: A csöves szakasz végén az elágazónál jobbra lesz egy lépcső, menj túl rajta, jobbra kis folyosó, ennek végében balra egy másik, itt találod őket.
Fegyver: Gránát, M16 géppisztoly (a következő pálya elején, a hangárban igen jól fog jönni!) MP5?

Küldetés: Mindkét hős, Chinatown: Hard Line Pursuit
Hely: Amint megjelensz a pályán, előtted
Fegyver: 40mm-es gránátvető (bár egy ilyet később is találsz majd a pályán, a zsaruk ellen jó, és félreállítani az ügynököket ideiglenesen)

RHFTQ10
Térképkód: B6SK
Küldetés: Mindkét hős, The Skyscraper: Vertigo
Hely: Amint megjelensz a pályán, előtted
Fegyver:.50AE pisztoly.

I/b. CSALÁSOK, AZAZ A CHEATS.EXE **PARANCS**
Következzék a csalások felsorolása, legalábbis, amelyek működnek. Hozzáteszem, hogy ez minden profilra kiterjeszti hatását, bármelyiknél is használod – épp ezért, ha már mindenképp csalásra vetemedsz, inkább használj trénert, sokkal kíméletesebb. (Bár szerintem annyira nem vészes a játék hogy használni kelljen) Az egyetlen haszna Sparks bónuszpályájának elérése, ezt lásd külön fejezetben. Használatuk egyszerű: Hacking, majd a gombnyomás után **CHEAT xxxxxxxx**, kikapcsolásuk ugyanezen kód újragépelésével lehetséges.

0034AFFF – Minden fegyver elérhető
1DDF2556 – Végtelen lőszer
69E5D9E4 – Végtelen fókusz
7F4DF451 – Végtelen életerő
13D2C77F – Bónuszpálya megnyitása
FFFFFFF1 - Láthatatlanság
7867F443 – Gyorsabb Logos

I/c. A HASZONTALAN RÉSZ, AZAZ A DECODE.EXE PARANCS
A **DECODE.EXE** különféle, a hivatalos "strategy guide"-ban és a weboldalon elhelyezett kódok értelmezésére való, gyakorlatilag viszont semmi haszna, inkább ötleteket ad a hekkeléshez, amit fent leírtam. Ráadásul elég változó, hogy sikeres-e a dekódolás, a lenti kódok mind jók, de nekem öt hekkelésből egyszer sikerült dekódolnom egyiket-másikat.
IADYSFNYC
DCAYOE7VDSZZCKO
EABXMSXAMA7EUNGD
ECHUMXBIAOEF
HABXGWT7ZRZC7CIRS7KEZIRNL

I/d. A BÓNUSZPÁLYA: Sparks' Training CONSTRUCT
Sparks mester tréningpályájára hekkelés útján juthatsz, a **CHEAT 13D2C77F** parancs kiadása után. Lépj vissza a főmenübe, **LOAD**, és az adott karakter legutolsó választható pályája máris ez lesz, töltsd be bátran. A játékból is ismerős „szervizfolyosón" vagy. Sétálj el a jobboldali második barna ajtóhoz, és lépj be. Szemben két rajzot látsz a falon, a bal oldali alatt piros, a jobb oldali alatt pedig fehéren világító gombbal. Lépj a piros gombhoz, és nyomd meg.

Első terem, első tréning
Feladatod, hogy lelőj 20, vagy ennél több kommandóst, mielőtt elérik az asztalt. Ennek vonalán túl nem mehetsz, viszont ráállhatsz. Találsz rajta pisztolyt, ez persze nem sokat ér, a lényeg mögötted van: a fegyvertartón lévő puska, mesterlövészfegyver, MP5, és M16, melyek újratermelődnek.

Ehhez a feladathoz az M16-ost ajánlom, sőt, nekem csak ezzel sikerült végrehajtanom. Épp ezért, mielőtt elindítanád a feladatot, nézd meg, hol van ez a fegyver, vedd fel, hátra arc, és menj az asztalhoz. Memorizáld a helyet – ugyanis arra nem sok időd lesz, hogy ide-oda rohangálj. A taktikám az volt, hogy beálltam erre a pontra, löttem az ellent, amikor 1-2 skuló maradt, hátratolattam, míg hallottam a fegyver felvételét jelző kattanást, előrenyomultam, és löttem a fickókat tovább. A lényeg 20 pont (felül, középen láthatod, zárójelben az eddigi rekordod), ezután elérhető a második tréning és a második pálya is.

Első terem, második tréning
Ha sikerült legalább 20 kommandóst ártalmatlanítani, a jobboldali piktogram (leeső figura) alatti gomb zöldre vált. Nyomd meg. Kezedben egy mesterlövészkészséggel találod magad a két asztal között. Innen nem mozdulhatsz el, a feladat, hogy ismét 20, vagy ennél több rendőr lezuhanjon a függőfolyosóról. Ezt úgy érheted el, hogy közvetlenül a lábuk előtt vagy alatt meglövöd a platformot, mire az lenyílik, és a figura lezuhan. Két folyosó van, a felsőn rohannak, az alsón sétálnak a fickók. Legjobb beállítani magadat egy adott pontra, valahol középtájon, és csak fel-le mozgatni a fegyvert, amint megjelenik valaki – ha eltéveszted azt a lövést, nem sok esélyed marad, hogy összeszedd magad, úgyhogy elég kemény a feladat…

Második terem – túlélési meccs
Akár jobbra, akár balra indulhatsz, a következő barna ajtó mindenképp a második pályához vezet. Belépve rögtön találsz gránátot és fegyvert, előrenyomulva kiugrik egy kommandós balról, majd később egy másik jobbról. A következő szobában az asztalon pisztoly, ha ügyes vagy, átsétálhatsz az asztalon :). Tovább a nagyterembe. Itt egy ketrecet látsz, balra egy lyuk, pallóval, előtte némi gránátvető, jobbra egy félig leengedett redőny. Ha ez alatt átbújsz, jön egy kis túlélési meccs, csak a móka kedvéért. Előbb ebben a helyiségben 2x2 kommandós kóstolgat fentről, a gránátvető ideális ellenük, és találsz némi fegyverutánpótlást is. A következő teremben balra sétál egy kommandós, intézd el, ez generál egy kisebb hadsereget. Az oldalsó kis helyiségek, illetve a ládák fedezékében lehet gyakorolni a túlélést, jó móka. Jelentősége nincs, nem része a tréningnek, és folyamatos az utánpótlás ellenségből, így ha megunod, sétálj ki, egészen a ketreces első teremig, és át a jobboldali dupla fémajtóig – ez csak akkor nyílik ki, ha a 2. tréninget elvégezted!

Második terem, első tréning
Sétálj előre, egy nagy platóra jutsz, középen mindkét oldalon egy-egy gomb, most csak a jobboldali pirosat tudod használni, nyomd meg. A legkönnyebb meccs következik: intézz el legalább 21 ellenséget puszta kézzel-lábbal, mielőtt elfogy az életerőd (nem regenerálódik, mint a rendes játékban!). Nem lehet probléma…

Második terem, második tréning
Ez viszont kegyetlen – legalábbis nekünk, PC-seknek. A feladat, hogy három perc alatt dobj le a mélységbe minimum 21 ellenséget. Konzolon ez könnyű, hallottam 80 fölötti eredményről is. PC-n viszont… A mi bajunk az, hogy a „lock-on", azaz az ellenség befogása automatikus, ilyenkor hősünk úgy forog a karakter körül, mintha hozzá lenne kötözve. Konzolon ez a lehetőség opcionális. Márpedig a siker titka az előrerohanás + rúgás, ettől a szélen levő ellen azonnal leesik, ha nem, a földre kerül, és egy rúgással simán le lehet taszítani. Próbáld ezt megjátszani, a repülős rúgás után azonnal tolass hátra, véletlenül se keveredj közelharcba! Ha hősöd befogja ellenfelét, helyzeted gyakorlatilag reménytelen, amit az elképesztően ostoba kamerakezelés még megfejel, nem beszélve arról, hogy egy rúgás után úgy csúszol egy lábon a semmi felé, mint valami elcseszett jégtáncos…

Ennyi volt a tréning, a konzolosok most nekiállhattak a többjátékos mókáknak, mi PC-sek meg elégedjünk meg ennyivel…

Fathrael

INDIANA JONES
AND THE EMPEROR'S THOMB

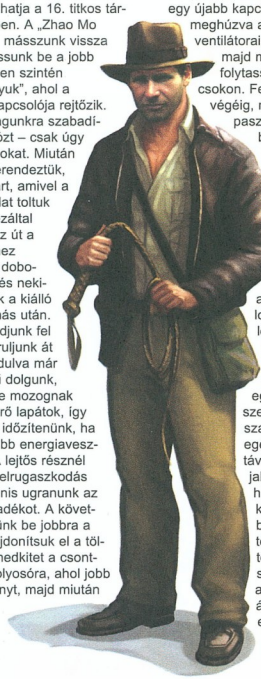
- folytatás az előző számból -

6., Peng Lai Mountains

The High Road to Peng Lai

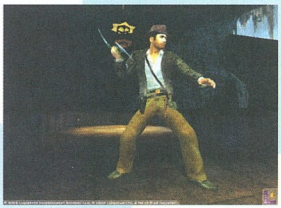
Mint látható, mégiscsak uniformis kellett a bejutáshoz – de legalább most már közel a cél! Mivel még uniformisban vagyunk, álcánk tart egy ideig, úgyhogy minden pánik nélkül közelíthetjük meg az ellenséges katonákat. Ne is húzzuk sokáig az időt, kapjuk el mindjárt a motoros futárunk grabancát, mielőtt az őrhelyről kilépő két katona látná, hogy mi történik. Természetesen nekik sem kell kegyelmeznünk: minél kevesebben vagyunk, annál jobb (nekünk legalábbis).

Az őrszobán húzzuk meg a kapcsolót, amivel a teherautó mögötti raktárajtót nyitottuk ki, majd nézzük is meg közelebbről a helyszínt. Mielőtt felmásznánk a ládákon, még törjük szét a platón lévő ládát egy energiacsomagért, ám ezután már nézhetünk is át a szomszéd szobába. Itt a ládák segítségével feljebb juthatunk egy szinttel, majd akit érdekel, az a kettővel arrébb lévő eltolt fedelű részben megtalálhatja a 16. titkos tárgyat egy láda rejtekében. A „Zhao Mo Rhyton" felvétele után másszunk vissza az emeletre, majd nyissunk be a jobb oldalon lévő ajtón. Innen szintén jobbra nyílik egy kis „lyuk", ahol a szemközti ventilátor kapcsolója rejtőzik. Ezzel egyetemben magunkra szabadítottunk egy igazi virtuózt – csak úgy osztja nekünk a pofonokat. Miután azért nagy nehezen lerendeztük, kapcsoljuk át kint a kart, amivel a felső sínen mozgó rudat toltuk arrébb egy kicsit – s ezáltal máris szabaddá vált az út a szemközti részre. Ehhez mindösszesen csak a dobozokra kell fellépnünk, és nekifutásból ráostoroznunk a kiálló rudakra, kétszer egymás után. A túloldalon kapaszkodjunk fel a ventilátorhoz, és guruljunk át alatta. A sarkon befordulva már nem lesz ilyen könnyű dolgunk, hiszen ha lassan is, de mozognak azok a fránya légkeverő lapátok, így mindenképpen jól kell időzítenünk, ha nem akarunk komolyabb energiaveszteséget szenvedni... A lejtős résznél csak a jó időben való elrugaszkodás segíthet – át kell ugyanis ugranunk az előttünk tátongó szakadékot. A következő elágazásnál térjünk be jobbra a ventilátor alatt, és tulajdonítsuk el a töltényeket, valamint a medkitet a csontváz mellől. Vissza a folyosóra, ahol jobb kéz felé vegyük az irányt, majd miután elkezdett fújni minket a szél, próbáljunk meg besorolni gyorsan balra. A folyosó végén essünk le a következő kis járatba, majd annak a végén a kis szobába. A dobozkából kirúghatunk egy energiacsomagot, ha szükségét érezzük, majd a távolabbi duplaajtón elhagyhatjuk a helyiséget.



The Infiltration

Lépjünk be az előttünk tornyosuló duplaajtón, majd vívjunk meg az őrökkel. A jobb oldali őrszobában található kapcsoló meghúzására észlelhetjük, hogy nincs áram a komplexumban, úgyhogy először is ezt kéne helyretenni. Másszunk le a bejárattól balra fekvő létrán, majd jobbra fordulván fussunk el a szegély széléig. Itt a ládából vegyük fel a 17-es számú rejtett tárgyat, a „Gui Jian Scroll"-t, majd a gondolán átvágva lépjünk be a szemközti épület ajtaján. Időközben dobozolhatunk egy sort, ha úgy tartja kedvünk, ezekben általában energiacsomagokra lelhetünk, valamint vigyázzunk arra, hogy nehogy meghúzzák a vészriadót csilingelő karokat, mert akkor aztán kapunk meleget az arcunkba rendesen. Szóval menjünk fel a lépcsőn, és nyissunk be az újabb ajtón. Itt egy újabb kapcsolóba botolhatunk, amit meghúzva a szemközti szellőzőrendszer ventilátorait vonhatjuk ki a forgalomból, majd miután ezt megcselekedtük, folytassuk a rohanást felfelé a rácsokon. Fent fussunk el a folyosó bal végéig, majd a dobozról a kötélre kapaszkodva lengjünk át a levegőben lógó platformig. Innen jobbra ostorozva magunkat máris a leállt légmozgatónál találjuk magunkat. Guruljunk át a két lapát között, majd fussunk végig a szűk folyosón. A végénél ismét az ostor segítségéhez kell folyamodnunk – lendüljünk át vele a rácsozott padlóhoz. Itt célozzuk be a terem végéig nyúló szélét, ahol egy német is őrködik, majd újból akrobatikáznunk kell: ezúttal két ostorcsapást kell tennünk egymás után felváltva, hogy a szemközti oldalig eljussunk. Itt szaladjunk végig a rámpán, le egészen a földszintig, ahol a távolban már kiszúrhatjuk az újabb őrjáratozó németet. Rohanjunk oda hozzá, és vonjuk ki a forgalomból, majd lépjünk be az előttünk árválkodó ajtón. A generátorszobába jutottunk, ahol a kar meghúzásával máris bekapcsolhatjuk az elektromosságot, ezáltal áramot csalhatunk a pálya elején élettelenül talált karba. Szaladjunk le a szoba hátsó részébe, intézzük el az őrt, majd kössük fel a gatyamadzagot, mert a kijárati ajtót feltárva egy enyhén szólva is idegesítő rész következik. Elsőként vegyük azt, hogy tele van több ezer voltos huzalokkal a helyiség, plusz a szemközti résznél fel-feltünedező katonák elkezdtek lövöldözni ránk. Ez ellen legjobb fegyver, ha visszalövünk rájuk, majd szépen lassan kezdjünk el odasomfordálni hozzájuk. Annál is inkább, mert itt található az a kapcsoló, amivel enyhíthetjük az elektromos töltéseket, és szabaddá tehetjük az utat az oldalsó duplaajtóig. Itt vágjunk át 3-4 termen, hogy kisvártatva visszajussunk a startponthoz. Innen már igazán nincs sok hátra, mindösszesen csak energiát kell juttatnunk a középen dekkoló felvonóba (amit a tőlünk jobbra lévő szobában ejthetünk meg), majd felszállva rá kilibegnünk a pályáról.



Terror at 2000 Feet

Talán nem meglepő, hogy a következő pályán a légi ladikkal fogjuk bevenni az előttünk tornyosuló hegyet. Amíg azonban odáig elérünk, igen csak forró pillanatokban lehet részünk. Először is várjuk meg, amíg „hajónk" a másik lift mellé érkezik – de útközben már belső nézetből kilőhetjük a rajta tartózkodó 2 tisztet. Így időt spórolunk meg a verekedéssel, másrészt már beállhatunk gépágyúzni a fejünk felett elzúgó repülőgépeket. Merthogy nagyjából a továbbiakban erre fok korlátozódni a feladatunk: lőni a szabotőröket, hogy megakadályozzuk gépjárművünk teljes amortizációját. A taktika a következő kell, hogy legyen: előre és hátra kell figyelnünk. Mögülünk kezdenek el rajzani, majd téve egy kört a hegyek mögött elölről támadnak majd. Nem lesz egy könnyű pálya, de egy idő után ráérzünk majd a helyes sorrendre, és akkor megállíthatatlanok leszünk. Jó pár perc után megérkezünk a barlang szájához, és már készíthetjük is az öklünket...

The Airbase

Jobbra szálljunk ki a gondolából, majd zúzzuk le az itt posztoló őr arcát. Az aulában található dobozokból MP-40-es töltények kerülnek elő, majd szembe a falnál, a piros

kötömböt kihasználva egy energia- és lőszercsomaggal gazdagodhatunk. Öljük meg a szemközt strázsáló őrt, majd figyeljünk a redőnyös ajtó mögül előbukkanó erősítésre. Ez lesz az a rész, amerre majd tovább fog vezetni az utunk. Bent intézzük el a gépfegyveres fazont, majd a kar segítségével tegyük átjárhatóvá a terepet a következő terembe. Itt a lépcsőfordulóban máris barátságtalan bizottság fogad – elő a fegyverekkel, majd fent a ládák átvizsgálásával folytassuk az aulában. Másszunk fel a ládákra az épület előtt, s mivel az előttünk lévő ajtó zárva volt, talán senki nem fog megorrolni ránk, ha így lépünk be a nácik felségterületére. Ajtókázzunk át a folyosón, majd a következő szobában a konténerek fedezékében maradva próbáljuk kilőni a ránk leselkedő őröket. Az ajtón áthaladva lőjük ki a rácsokon mászkáló őrt, majd kobozzuk el tőle az energiacsomagját. Tőlünk jobbra a ládikóból felszedhető a „Changan Stone" relikvia, ami a 18-as számú tárgy a játékban, majd a szemközti ajtón távozzunk a pályáról.

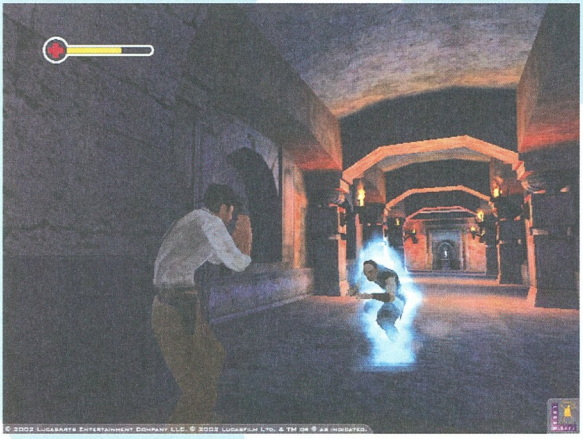
Ascent to Adventure

A bejárat után rögvest forduljunk balra, és vagy a távolból, vagy közvetlen közelről öljük meg a két őrt az ajtó előtt. A beugró bejáratától jobbra revolvertöltényekre lelhetünk. Menjünk ki az ajtón, majd szaladjunk a kilógó nyelvhez, hogy a gépágyúval megsimogathassuk az éppen felszálló repülőgépeket. A balra található pályára ráállva, kis szerencsével még felszállás előtt rommá zúzhatjuk őket, így a későbbiekben kevesebbet fog fájni a fejünk miattuk. Miután végeztünk velük, menjünk vissza az ajtóhoz, ahol intézzük el a két újabb katonát, majd balra felmászva a dobozra készítsük elő az ostorunkat, mert a szemben lévő két póznát kell kihasználnunk, hogy a túloldalra lendüljünk. Itt menjünk be az ajtón, majd a szemben lévő liftben a kart használva, ereszkedjünk le az alsó szintre. Készítsünk be valami tökös fegyvert, mert fogadóbizottságot rendeltek szerény személyünk elé, s bár a vörös szőnyeg elmarad, kapunk „szeretetcsomagokat" rendesen. Miután letaroltuk a pályát, szaladjunk a nagy hangár szájához, és húzzuk meg a kart. Hatására elindul a közlekedőeszközünk irányunkba, viszont míg ideér, újabb fogadóbizottsággal kedveskedik nekünk a program. Mire végzünk velük, pont meg is érkezik a kis drótos kocsink, amire felkapaszkodva indulhat az újabb lövöldözés. Nem kell aggódni, most már jóval rövidebb lesz az a szakasz, ahol a repülőket kell leszednünk, így ezáltal könnyebb is. Dolgunk végeztével a Fekete Sárkány Eröd lábánál találhatjuk magunkat.

7., Black Dragon Fortress

The Black Dragon Fortress

A pagodák tetején csak óvatosan közlekedjünk, ugyanis bármikor megeshet velünk a baleset, hogy „félrekormányozzuk" Indy-t, és szépen a mélyben kötünk ki... Így hát csak óvatosan! Miután átmásztunk az első tetőn, a jobb oldalra próbáljunk besorolni, hiszen a szemben lévő fal előtt közvetlenül ezen az oldalon tudunk lehuppanni az állványzatra. Innen le az útra, ahol szembetalálhatjuk magunkat az első ellenféllel – harctechnikáját fitogtató kínai pagodás. Miután elkoboztuk a botját, fussunk végig a kis folyosón, és menjünk be a szemközt található ajtón. A létrát megmászva egy dobozra lehetünk figyelmesek, amit vészesen húz magával a gravitáció – főleg ha segítünk neki egy kicsit. Lent kiütött egy járatot a földön – ezt használatba véve máris egy izzasztó feladat elé kerülhetünk. A híd alján találhatjuk magunkat – teleaggatva bambusznáddal, meg mindenféle erősítőszerkezettel –, nekünk pedig át kéne evickélnünk valahogy a túlpartra. Ehhez természetesen a jól bevált ostorunkhoz kell majd folyamodnunk – ám nem mindegy, hogy milyen módszerrel, hiszen 3 alkalommal kell jól elkapnunk az előttünk mocorgó kis kampókat. Miután átjutottunk, nem ússzuk meg az ügyességi részeket, újabb ostorcsapás vár minket a pallóról balra, valamint egy sima ugrás, végül a sarkon befordulás után egy falmászás. A következő szinten látszólag nem lesz hová ugornunk a faékről, de ha jobban megvizsgáljuk a szemközti repedéseket, már nem lehet kérdés, hogy hová kell berontanunk. A kis szobában két darab marcona őr is vár ránk, majd miután kiütöttük a kezükből a férfiasságukat, másszunk fel az állványokra. Itt szépen tegyünk egy egész kört a pallókon, majd az iménti trükkel rúgjuk ki újfent a ház oldalát. Balra fordulva zöldséggel befuttatott falat láthatunk a távolban – oda kéne átugranunk. Miután megkapaszkodtunk az erős kötésű futónövényben, oldalazzunk el rajta az első szembejövő pallóig, majd innen menjünk be az innen nyíló terembe. A jutalmunk nem más, mint egy újabb titkos tárgy – szám szerint a 19.: „Mask of Cambaluc". Tegyük meg ezt az utat visszafelé is, majd mivel átugrani nem tudunk, így essünk le a növényzet végénél. Másszunk vissza a pallóra, velünk szemben, majd ismét felmászva és a toronyba lengve jussunk fel az állányok tetejére. Kint az erkélyen – a kijárattól közvetlenül balra – másszunk fel a növényzeten, és vegyünk egy nagy levegőt: a botos őr után egy nyílpuskás fazon fogad minket. Miután lerendeztük őket, térjünk be az aulába, nekünk jobbra, és fosszuk ki a Kínai Vizművek csapját. Az oldalsó dobozokban mindenféle hasznos tárgyak lapulnak: kulacstérfogat-nagyobbító, Tigris Ereje ütésnövelő szer – valamint íjak a nyílpuskába.



Az ajtót feltárva két újabb őrrel találhatjuk szembe magunkat, majd miután kifordultunk a szabadba újra, lesz még az előbbi megtiszteltetésben részünk, ha lefelé haladunk a lejtőn. Mihelyst elértük a földszintet, egy, a szemközti ajtó mögött található kapcsolóval nyithatjuk a kijáratot, ám még ne használjuk – a vízesés miatt nem is tudjuk –, hanem a hátsó részben kinyílt ajtó mögött törjük szét a dobozokat, lent pedig rántsuk meg a kapcsolót. Most már szabad az út a kijárat felé, amit innen balra a pallókon át, egy kis kötelezés után tudunk megközelíteni.

Call to Battle

A csatornában kezdjük a pályát, amiből rögtön két irányban is távozhatunk – de inkább ajánlanám a bal oldalt. Itt jobbra fordulva egy aulába érhetünk, ahol a földön heverő dobozokból mindenféle csecsebecsére lelhetünk, míg az igazán nagy kincset a földön található detonátor jelenti. Az itt megjelenő fazonokat, mint mondanom sem kell, az íjpuskával tudjuk fájdalommentesen elintézni, majd térjünk vissza a főtérre. Itt balra fordulva a gong előtt, az üvegvitrinből kiüthetjük a 20. számú Artifactet, a „Qi Marble Stela"-t, majd visszatérve a térre folytassuk balra az utunkat. Itt a szemközti szobában feltankolhatjuk magunkat vízzel, majd hátat fordítva a kútnak, másszunk fel jobbra, az állványokra. Ugorjunk előre a pallóra, majd a tetőn visszafelé haladva szeljük át a magasságokat – és verjük le a balra székelő őrt az állványokról. Lendüljünk át az ostorunkkal kétszer is, majd essünk le jobbra a biztonságot jelentő talajra. Itt már láthatjuk is, hogy hová kell elerősítenünk ama bizonyos robbanószerkezetet, amit magunknál hordozunk – majd miután a sarkon várakozva fedezékben vagyunk, a robbanás után szaladhatunk is a következő pályára.

The Tower of Storms

Ügyességi részek sorozatával kezdődik a harmadik pálya ebben a világban: először is két ostorcsapást kell végrehajtanunk egymás után, majd a falhoz simulva egy sarkon befordulást. Itt majd nehezedik egy picit a feladatunk, hiszen ismét kétszer kell csattintanunk az ostorunkkal, majd rögtön utána el kell kapnunk egy előttünk lógó kötelet. Ezt megmászva és egy picit jobbra fordulva máris biztos talajt érhetünk az állványok képében. Itt jobbra fel is kapaszkodhatunk a pagoda egyik alsó szintjére, ahonnan egyenesen visz majd tovább az út – egészen a kőrakásig középen. Az állványokról lelökve a kavicsokat egy liftet hozhatunk működésbe, melyben fordítsunk is hátat gyorsan, és ugorjunk ki a szemközti dobozoknál. Annál is inkább, mivel megszerezhetjük a huszonegyedik század új titkos találmányát, a „Yuan Xiang" titkos tárgyat. Másszunk fel a lift melletti aknában, és poroljuk el a fent várakozók fenekét, majd a sarkon befordulva játsszuk a mérleg pajkos nyelvét, és míg az egyik lifttel lefelé tartunk, szökelljünk át a szemközti, felfelé tartóra. Innen már csak egy hajszál – illetve egy gerendán történő átlendülés az ostorral – választ el minket az utolsó pályától... valamint egy vízcsap, és két ajtónálló. Gyerekjáték lesz...

The Rescue

Oly régen volt már főellenség – már kezdtem hiányolni őket! Cserébe most mindjárt kettőt is kapunk, két izgalmas hölgyemény személyében. A feladatunk roppant egyszerű lesz – csupán annyit kell tennünk, hogy legyőzzük őket. Ez, puszta kézzel egy kicsit nehezebb lesz, mint mondjuk fegyverekkel – így hát álljunk meg, és gondolkodjunk, mielőtt fejjel szaladnánk a falnak, vagy éppen a legyezőknek... A megoldás a következő lesz: az előző pályán felszedett italokból magunkba döntve egy sort erősebbek, és védettebbek leszünk a támadásokkal szemben, így halálos nyugodtsággal sétáljunk oda az oldalt heverő kardokhoz, és felvéve egyet-egyet püföljük el vele a lányokat. A jutalmunk egy idő után a ketrecben csücsülő megbízónk keze – illetve csak hisszük azt, hiszen ez mégiscsak Indiana Jones...

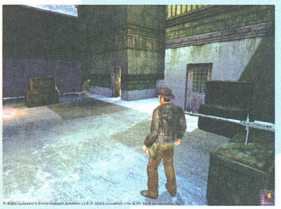
8., Temple of Kong Tien

Descent into Darkness

Amilyen viharos váratlansággal ért véget az előző pálya, olyan szélsebesen kezdődik ez is: jó lesz, ha kézbe kapjuk ostorunkat, különben hamar a süllyesztőben találhatjuk magunkat. Amikor az ostor ikon megjelenik a jobb felső sarokban, csak suhintsunk egyet, és a lámpa akasztóját kihasználva teremjünk a túloldalon. Itt a balra lévő beugróban feltölthetjük a kulacsunkat a múltra és jövőre való tekintettel egyaránt, hiszen nem csak az előző pályán, de a következő percekben is izzasztó momentumoknak lehetünk majd szenvedő alanyai. A lényeg a következő: egy lejtőn fogunk szánkázni, melyeken véletlenszerűen elhelyezett barna kövek hívhatják fel a figyelmünket arra, hogy valami nincs rendben. És valóban! Amint egy ilyenen áthaladunk, a falból kilövellő nyílvessző már rá is ébreszthet bennünket egy jóval koncentráltabb pályamegoldásra. A teendőnk tehát annyi kell legyen, hogy ezeket a kockákat szépen kikerüljük, vagy egyszerűen átugorjuk őket. Két-három ilyen csúszkálás után azt vehetjük majd észre, hogy a szemben lévő falat valaki bedeszkázta. Na, ez lesz a jel – ugyanis a kis beugróban egy titkos tárgy rejtőzik. Ide az ostorunk megfelelő időben való használatával juthatunk – ahol a huszonkettes számú „Yuyao Pan" felvétele után már folytathatjuk is az utunkat lefelé. Még bespájzolhatunk útközben egy vizes palacknyi energiát, majd készüljünk az újabb akadályokra, hiszen tüzet fog fújni ránk a játék. Ezt úgy kell majd kiküszöbölnünk, hogy az ellenkező irányba

kezdünk el mozogni a folyosón. Mivel a rejtett kis lapok a köpködő tüskékkel továbbra is tarkítják az utunkat, egyre izgalmasabb játékmenetre számíthatunk... Miután kisvártatva földet érünk, már azon kaphatjuk magunkat, hogy a következő pályán találjuk magunkat.

The Catacombs
Leérkezésünk után máris szembesülhetünk a katakombák sajátosságaival: sötét, útvesztőt sejtető kialakításaival, valamint az itt



elföldelt hullák feltámadt spirituális szellemeivel. Ez utóbbiakat egy csintalan kis fickándozó lélek kelti életre, aki sorra járja az itt eltemetett embereket. Miután az első két alakkal végeztünk, másszunk fel a romokon, és rohanjunk végig az egyenesen. Időközben verjük még meg, akiket szükséges, vegyük fel a tárgyakat az oldalsó sírhelyekből, és töltsük tele a kulacsunkat a szemközti falnál. Rögtön balra húzuk meg a kart, amivel egy újabb folyosóra juthatunk. Itt szintén csak annyi a feladatunk, hogy átvereked jük magunkat a holtakkal teli folyosón, majd a karral egy nagy terembe jussunk. Intézzük el a három ólálkodó bestiát, majd a gong megütésével kezdjünk el csúszni a lejtőn lefelé. A végső stádiumban készüljünk egy ugrásra, ugyanis meg kell kapaszkodnunk egy frissen nyílt szakadék utáni sziklaperemben. Miután felhúztuk magunkat (a játékon is, meg a peremen egyaránt), szedjük le a falról a fáklyát, és gyújtsuk be a mécsest. Ezáltal a pálya központi termébe kerültünk. Forduljunk balra, és menjünk ki az ajtón a kar meghúzása után. A sírkamrában intézzük el a gyászhuszárokat, majd vegyük fel a piros löttyöt, valamint a huszonhármas rejtett tárgyat, a „Liaonong Mianjin" maszkot. Menjünk fel az emelkedőn (töltsük teli a kulacsunkat, ha szükséges), majd a két szélső kályhába gyújtsunk tüzet a fáklyánkkal. Mint látjuk, nemcsak a szemközti fal tolódott el, hanem a lenti Yin Yang jel körül kigyulladt két ikon. Ez azt jelenti, hogy ilyen és ehhez hasonló szentélyekbe kell még tüzet csiholnunk, ha túl szeretnénk tenni magunkat ezen a pályán. Menjünk ki a frissen feltárult átjárón (vigyázzunk a padlóba épített nyomógombokra, különben sokkoló élményben lehet majd részünk), majd az ajtón keresztül térjünk vissza a nagyterembe. Itt a zombik lehadakozásán kívül két újabb gyertyát gyújthatunk meg, majd menjünk, amerről jöttünk: az ajtón keresztül. Vissza a folyosókra, át a nyomógombos emelkedőkön és lejtőkön, el a vizes kút mellett, majd le a sírokig. Miután rommá aprítottuk a fogadóbizottságot, távozzunk a pályáról.

The Dragon's Claw
Visszatérve az I Ching nevű kirakós-játékhoz megfigyelhetjük, hogy egy tőlünk balra lévő ajtó tárult fel utolsó ittjártunk óta. Használjuk is ki az alkalmat, és szaladjunk végig a hídon, hogy két újabb szentélyt is begyújthassunk. Igen ám, csakhogy a visszaút nem lesz ilyen barátságos és zökkenőmentes: minden egyes híddarabért keményen meg kell küzdenünk. Vegyük a kezünkbe a fáklyát, és vessük jól az eszünkbe, hogy csakis a kék, és kizárólag a kék színben világító platformok lehetnek biztonságosak a számunkra. Ezek után a stratégia a következő kell, hogy legyen: szépen sorjában ugorjuk át a piros köveket, mire mindig kipördül egy kép előttünk. Na de, úgy a híd kb. felénél ez a tendencia visszafelé fordul – azaz előrehaladás helyett hátrafelé kell nyomulnunk. Még 2-3 ilyen csiki-csuki helyzet, és végül is visszajuthatunk a logikai terembe, ahol már mehetünk is be az újabb feltárult ajtón. Továbbra is tanácsos kézben tartani a fáklyát, ugyanis ő lesz a mi mentorunk a következő teremben is – ahol látszólag egy óriási szakadék éktelenkedik előttünk. Amint letisztítjuk a monitort, már a napnál is világosabban szökellhet szemünkbe a tény, hogy piros platformok kristályosodtak ki előttünk, amiken óvatosan bazírozva átjuthatunk a túloldalra. Itt már csak az utolsó két gyertyatartóba kell begyújtanunk, és mehetünk vissza. Igen ám, csakhogy ez nem ilyen egyszerű a programozóknak hála: olyan algoritmust írtak ugyanis a következő részhez, melyben bolondításképpen megmozgatták a piros platformokat, és miután széjjelszedték őket, még el is kezdték lebegtetni. Ez nekünk annyiban lesz rossz, hogy állhatunk oda sakkozgatni, hogy most mikor és milyen ütemben rugaszkodjunk át a másik szállítóeszközre. Nagyjából ki lehet tapasztalni, hogy mi az az időintervallum, amikor a kockák egyberagadnak, és csak át kell sétálnunk az egyikről a másikra, de ehhez mindenképpen elengedhetetlen az, hogy ne rohanjunk. Miután átértünk a túloldalra, nemes egyszerűséggel csak sétáljunk ki a középső placcra, ahol már csak egyetlen feladatunk van: beállítani a pontos sorrendet a középső szerkezeten. Ezt úgy tehetjük meg, hogy ha nyomunk egy bal klikket az egéren: felsejlik a középső oltár körül, hogy milyen idomok kellene, hogy szerepeljenek, és milyen sorrendben. Ezek után visszaváltunk az asztalra, és a három köröcskét váltogatva szépen befogatjuk őket olyan pozícióba,

ami a külső képeken is szerepel. Nem lesz hosszabb másfél percnél a mutatvány, melynek keretében egy Pa Cheng nevű háromágú dobócsilla ggal gazdagodhatunk. Ezt máris felhasználhatjuk a következő teremben, ahol egy rakás zombi és sárga lélek tör ránk. A repkedő csontvázlelkeket pedig csak az új fegyverünkkel tehetjük hűvösre – úgyhogy talán nem véletlen a hozzánk kerülése. Miután távoztunk a teremből, fent megtölthetjük a kulacsunkat, majd továbbhaladva, a folyosó után visszajutunk a gongos terembe. Itt láthatjuk, hogy balra kinyílt az eddig zárva tartott nagyajtó, ám mielőtt még bemennénk rajta, az előtte lévő ablakban – ami balra található tőle – vegyük fel a „Henan Bei" titkos tárgyat. Ő volt a 24. a sorban. Ja, hogy nincs ott semmi, csak egy fal? Ilyen kispolgári dolgokkal ne foglalkozzunk itt, kérem: törjük be az öklünkkel, aztán csókolom... Már igazán nincs sok hátra a pályából – mindösszesen egy nagy hent az ajtó mögötti teremben pár zombival és kósza lélekkel. Ha ezeket is magunk mögött tudjuk, akkor csupán arra korlátozódik a feladatunk, hogy kisétáljunk az egyik oldalsó barlangkijáraton.

The Shadow of Kong Tien
Éppen megfelelő időben érkezünk a helyszínre, ugyanis a szekta már vadul áldozná fel a mi kis barátnőnket, ha nem lépnénk közben az utolsó pillanatban. Ám semmi sem lehet tökéletes – egy parányival később értünk ide, mintsem hogy ne legyen semmi hatása az Álmok Tükrének. Kong Tien lelkét megidézve a játéktörténelem egyik legkomolyabban megkoreografált főellenségével küzdhetünk meg. Kicsit hasonlít a dolog a Final Fantasy summon monstereihez, így hát különösen kedves volt a szívemnek látni a repülő szörnyeteget... No, de mintha kicsit elkalandoztunk volna a tárgytól – térjünk is vissza a nyerő stratégiához! Mint láthatjuk: 3 darab üveggömb foglal helyet a virtuális sárkányok virtuális kezében – nekünk pedig ezt kéne nagyon virtuálisan kilöknünk onnan. Ehhez a dobósurikenünket hívhatjuk segítségül – pontosan akkor, amikor nem kajabál annyit a szűzlány. Ekkor ugyanis megtréfálhatjuk, mert először őt, aztán pedig az egyik kristálygömbjét trafálhatjuk telibe. Arra vigyázzunk, hogy nehogy lepottyanjunk a magasból, valamint a ránk küldött szellemeket időben hatástalanítsuk. Néha kaphatunk 1-2 gammatikus sugárzást is az arcunkba – ilyenkor erős koncentrációt vélhetünk felfedezni ellenfelünk arcán, majd bázikus erejű kitörésben próbál megsemmisíteni minket. Teendő: elbújni az egyik ide rendszeresített oszlop mögött. Jutalom: bájos barátnőnk csókja, valamint a következő helyszín kulcsa.

9., The Emperor's Tomb

Tomb of the First Emperor
Mint az az átvezető animációból is kiderül, Wu Han már vár minket az öböl kijáratánál, majd a térképünk segítségével, és főleg az Álmok Tükrével felkereshetjük az első kínai császár sírját. Itt fogjuk megtalálni a jövetelünk célját – ám addig még igencsak rögös és hosszú úton kell végighaladnunk majd. Ezen a pályán amúgy gyengébbb idegzetűek, hamar dühbe jövők és egyéb forróvérű játékosok előre kapaszkodjanak meg valami erősben, tömjenek párnát a szájukba, vagy borogassák magukat hideg vizes ronggyal, mert nem lesz egyszerű a továbbjutás... Elég annyi

hozzá, hogy másfél órámba került, mire sikerült végigevickélnem rajta, és hát soha többet nem kívánom megismételni ezt a mutatványt. Tehát szaladjunk el a folyosó végéig, ahol a sárga oszlopot megtekerve egy árokba zuhanunk. Itt a falak kiépítését vizsgálgatva hamar rádöbbenhetünk, hogy csapdába kerültünk. S erről mi sem tesz nagyobb tanúbizonyságot, mint az imént megjelenő tüskék a falban… A koncepciója az ennek a csapdaszobának, hogy megadott időközönként, meghatározott sorrendben kicsapódik egy-egy tömbnyi falrészlet, aminek ha útjában állunk, akkor nekünk bizony hegedültek… Így tanácsos a túloldalon figyelni az eseményeket, és mindig a túloldalra húzódni a katasztrófák elkerülése végett. A cél természetesen az, hogy az időközben lépcsőformát alakító becsapódott téglatesteket folyamatosan megmásszuk, majd kikeveredjünk a veremből. Fent láthatjuk, induljunk el visszafelé, majd lépjünk be balra a frissen feltárult ajtón. Itt újabb csapdarengeteg előtt állunk – a falból előtörő láncsóvák rengetegében kéne átlendülnünk a túloldalra, ahol szintén nem unatkozhatunk, hiszen ott is ugyanúgy ostorozni leszünk kénytelenek a rudat, hogy átérhessünk a túlpartra. Itt már

csak a jobbra lévő kart kell meghúznunk – és hál' Istennek távozhatunk a tüzes helyszínről. Előtte még szemben egy csobogó kútra lehetünk figyelmesek, amiben feltölthetjük az esetlegesen megcsappant energiánkat... Kint a folyosón egy újabb szoba bejárata tárulkozott fel előttünk, amit ne is szégyelljünk bevenni – hiszen ezen keresztül vezet az út a kijárathoz. A földön heverő csontvázak és az oldalt székelő golyóbisok nem sok jót jelentenek – amiről rögtön meg is győződhetünk, ha közéjük hajítunk a földön heverő koponyák közül egyet… De hát nincs más választásunk – előre kell mennünk, ha ki akarunk jutni innen! Vegyünk hát fel egyet a szerencsétlenül járt próbálkozók fejéből, és hajítsuk a mágikus gömbök közé. Miután kiörömködték magukat, óhatatlanul is utántöltésre szorulnak, ezt a pillanatot használjuk fel arra, hogy előrejussunk. Középről felvehetünk egy energiafiolát – majd a kanyar után essünk le az alattunk lévő szakadékba. Illetve hát nem is szakadékba, mert ha úgy forgatjuk a kamerát, láthatjuk, hogy van egy kis kiszögellés alattunk. A bent lévő szobácskában a jubileumi, huszonötödik rejtett tárgyra, a „Shang Statuette"-re bukkanhatunk. Másszunk vissza a szemközti kapaszkodó segítségével a folyosóra, majd újra a koponyás trükkhöz kell folyamodnunk, ha szeretnénk túlélni ezt az egészet. Balra, ha felmászunk, egy kapcsolót húzhatunk meg – ezzel a kijáratot nyithatjuk velünk szemben –, jobbra pedig egy kutat lelünk, amivel az energiánkat állíthatjuk helyre. Szóval sétáljunk ki az ajtón, és keressük meg az újabb kőbe vájt járatot, hogy távozhassunk a következő pályára.

The Path of Unseen Peril

Bájos segédünkkel karöltve szaladjunk le a bal vagy jobb oldali lépcsőn, majd vegyük kezelésbe a lent ácsingózó bérgyilkosokat. Miután a tűzrőlpattant szellemecske további bonyodalmakat okoz, a Pa Cheng használatával lerendezhetjük őt is. Miután vége a csatának, fordítsunk hátat az előttünk lévő folyosónak, és töltsük teli az életet adó kulacsunkat, majd vegyük elő az Álmok Tükrét, és óvatosan közelítsük meg az előttünk álló centimétereket. A tükör ugyanis láthatóvá teszi nekünk az előttünk álló csapdákat, úgymint a két, összecsapódó falat, valamint a földből kiugró tüsséket. Az elsőnél nincs más feladatunk, mint a megfelelő időzítéssel átszaladnunk a két fal között, olymódon, hogy amikor szétnyílik, azonnal elkezdünk rohanni, hogy még az újbóli összecsapódása előtt átérjünk. A következő csapda is időzítéssel oldható meg a legkönnyebben – szépen megvárjuk, amíg az előttünk lévő tüskék lecsapódnak, hogy továbbmehessünk a következő kockáig, ahol keveset várakozva újból előrehaladhatunk, majd a végén egy ugrással túl is jutottunk rajtuk. A következő csapda két fal lesz egymás után – őket ugyanazzal a módszerrel csaphatjuk be, mint az elsőt: szépen megvárjuk, míg az első kinyílik, majd a második is – és ekkor esztelen rohanással túl is jutottunk a megpróbáltatások ezen részén. A következőkben már „csak" ugrálgatnunk kell platformról platformra – bár megjegyzem, ez sem lesz sokkal könnyebb feladat... Elsőként balra huppanjunk rá az arany kiszögellésre, majd innen át a szemközti oldalra. Essünk egy szinttel lejjebb, ahol a fal mentén oldalazva egy rúdhoz érhetünk. Itt az ostorunkkal a szemközti részhez lendülve ugorhatunk át a lépcsőhöz, amin felmenve már csak a kart kell meghúznunk – és ezt a részt is elfelejthetjük örökre. Lépjünk be a terembe, majd próbáljuk meg elhagyni azt a szemközti ajtón keresztül – ám mint tapasztalni fogjuk, a zár erősebb nálunk, így hát verekedésre kerül a sor. A nagy gyepálás közben szakítsunk azért időt a 26-os artifactra – a „Qin Lawbook" a bejárati ajtótól balra fekvő kimagaslásra felkapaszkodás után előtáruló kis szentélyben bújik a földön... Essünk vissza főtérre, és koppintsunk a zombik és szellemek kobakjára, majd várjuk a záró animációt, melyben egy ismeretlen helyre zuhanunk, Mei Ying szegény pedig csak lelkének lehet velünk a továbbiakban…

The Bells of the Dead

Miután kilépünk az aulából, ragadjuk magunkhoz a kezdeményezést, és a Pa Chengünket, majd poroljuk el a felénk közelítő zombik ülepét. Miután az utánuk maradt szellemeket is a túl-túlvilágra küldtük, ideje távoznunk a kinyílt kijáraton keresztül. Fussunk le a lépcsőn, majd az ajtón keresztül át a hídon. Szedjük szét darabjaira az itt strázsáló kővédőket (akár szó szerint is), majd végezzünk az utánuk maradt lelkükkel is. Vegyük elő az Álmok Tükrét, és lépjünk be a piros duplaajtón. Forduljunk balra vagy jobbra a kis átjáróban, hiszen mint láthatjuk, egy előtűnő létra vezet a felső szintekhez. Itt pedig nem másra, mint a 27. tárgyra, a „Jade Luibo Board"-ra bukkanhatunk. Miután felvettük, ereszkedjünk vissza egy szinttel lejjebb, és folytassuk megkezdett utazásunkat. A következő terem lesz az utolsó próbatétel ezen a pályán, úgyhogy már igazán nincs is sok hátra – mindösszesen néhány harang helyes sorrendbeli megkondítása vár ránk. Mint látni fogjuk, mindig az éppen aktuális helyszín lesz megvilágítva a négy közül, előtte pedig meghallhatjuk és memorizálhatjuk a lejátszandó dallamot. Mivel 5 harang van, így ésszerű beszámozni őket balról jobbra egyesével – s így akkor a következő szisztéma szerint alakul majd a megoldás. 1: 1-3-5, 2: 2-4-5-1, 3: 2-4-3-5-1, 4: 3-2-1-5-4. Miután az utolsó hang is felkondult, kinyílt a pálya végét jelentő ajtó – így ki is masírozhatunk rajta. A harangokat egyébként a Mirror of Dreams tárggyal a kezünkben közelíthetjük meg, hiszen csak ennek segítségével fog előtűnni a szakadék felett átívelő apró hidacska.

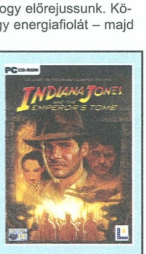
Von Beck's Revenge

Nos, ez a pálya sem büszkélkedhet a „legkönnyebb és legszórakoztatóbb" titulussal, de hát mit is várhatna az ember a játék vége felé közeledvén, mint szívatást égenföldön... Az egész pálya lényege az lesz, hogy menekülnünk kell. Von Beck – a semmiből előbukkanva – egy metróalagút-fúró gépjárművel igyekszik ösztökélni minket a gyors és precíz mozgásra, hiszen az egész pálya nem fog másból állni, minthogy ostorunkkal egyik oszlopról a másikra lendülünk – közben pedig leszakadó platformokon lavírozunk, és néha apró repedéseket ugorgatunk át. Nem lesz egy könnyű pálya, már csak azért sem, mert az előrehaladás gombját egy másodpercig sem engedhetjük el – különben utolérne bennünket az éppen Von Beck képében tetszelgő végzet. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy nagyon kell koncentrálnunk az ugrásokra, és az ostorunk ellövésének pillanatára, hiszen elég egy rossz mozdulat, és az egész pályát kezdhetjük elölről. Tanácsot igazán nem is tudok adni, csak azt, hogy figyeljünk mindig az előttünk lévő platformok szélére, és akkor ugorjunk, amikor már igen a szélén tartunk – ellenkező esetben nem fogunk tudni átérni a túlpartra. Az oldalt található dobozokkal csak olyan szinten törődjünk, hogy ne nagyon kerüljünk az útjuk elé, mert egyrészt lelassítanak, másrészt pedig az égvilágon semmi hasz-

GAME INFO

Fejlesztő:
The Collective
Kiadó: Activision

Megjelenés:
2002-Március-28
Kategória: Akció



http://www.lucasarts.com/products/indiana/

nukat nem leljük. Miután jó két perce ugorgatunk és lasszózgatunk, elfogy az egyenes, és egy lejtőt látunk magunk előtt. Ez az a pillanat, amikor fellélegezhetünk – a rohanás ugyanis véget ért. Még lent az utolsó keresztfán lendüljünk át, majd nézzük meg, amint üldözőnk porrá zúzza magát a mélyben. Lépdeljünk át a kötörmelékeken, balra pedig ugorjunk át a kavargó portálhoz, hogy átlépjünk a játék utolsó helyszínére, az első kínai uralkodó legsötétebb világába.

10., The Netherworld

The Pillars of the Underworld
Stílusosan egy stilizált kínai nagy falon kezdünk, aminek két oldalán a csúnya szakadék vár – nem árt tehát vigyáznunk a szélekkel... Miután befordultunk az első sarkon, egy kék szellemalakra lehetünk figyelmesek. Őt a Pa Cheng fegyverünkkel intézhetjük el, ám figyeljünk arra is, hogy időszakosan kék plazmagolyókkal kínál meg bennünket. Amíg nem semmisítjük meg őkelmét, addig folyamatosan ontja majd magából a sárga szellemalakokat, akik további borsot fognak törni az orrunk alá. Például belemásznak az itt pózoló élettelen kőkatonákba, amik rögtön megelevenednek, és nekünk támadnak. Miután legyőztünk mindenkit, szabad az út a szakadék széli oszlopokhoz, amiket megfelelő sorrendben megforgatva máris előttünk lebegnek a továbbjutás hídrészletei. Az első három oszlopnál haladjunk módszeresen jobbról balra, majd ugorjunk át a két előttünk lévő platformra, végül a kötelünk segítségével teremjünk a harmadikon, ahonnan már igazán nem lesz nehéz újból átugrani a szemközti biztos talajra. Azért kell sietnünk, mert minderre egy meghatározott idő áll majd rendelkezésünkre, amit ha túllépünk, menthetetlenül a mélybe zuhanunk. A mostani résznél is folytatólagosan irtsuk a szellemeket, majd az oszlopoknál, ha balról jobbra megszámozzuk őket 1-4-ig, akkor a 2-4-1-3 sorrendet kövessük. Ezután ugráljunk át a platformokon – minden második ugrásnál az ostorunkat használva, majd elő a három élű pengét, és hent. A négy kőkorszaki szaki leküzdése után forgassuk meg a jobb, majd bal oszlopot, végül két nekifutásos ugrással teremjünk a túloldalon. Itt már fokozódik a helyzet – 3 katona és 1 szellem vár minket, no meg egy titkos tárgy, a 28. a sorban. A „Halberd Plate" pedig a szemközti fal tövében, egy kis erkélyen lapul – óvatosan essünk le, majd másszunk vissza a falra. A 29. is ezen a pályán rejtőzik, s nem is olyan messze innen – forduljunk jobbra, a távoli sziget felé nézve, s miután jól kifújtuk magunkat, egy nekifutásos ugrással, 3 ostorcsapással lengjünk át a lámpákon. A földön heverő csontváztól szólíthatjuk magunkhoz a „Goa Burial Mask"-ot, majd nagy levegővel vissza a lámpákon a biztonságot jelentő falhoz. Itt már „csak" 5 oszlop megfelelő sorrendben való megtekercselése, és a platformokon való átingázás lesz a feladatunk, úgyhogy lelkiekben tessék egy korrekt, gyors, és pontos rohanásra felkészülni. Az oszlopok megforgatásának sorrendje a következő legyen: 3-5-4-1-2. Ugorjunk és lendüljünk, lendüljünk, és ugorjunk – és máris az uralkodó trónterme jutottunk.

The Heart of the Dragon
Vegyük elő az Álmok Tükrét, és lépcsőzzünk le a szemközti ajtóhoz. A továbbiakban pedig készüljünk egy újabb ügyességi részre. A lényeg, hogy egy gomb megnyomásával egyetlen egységnyit tudunk majd mozogni – tehát az ugrást vagy az araszolást nagyban elfelejthetjük. A megoldás: csak és kizárólag a zölden világító négyzetekre koncentráljunk. Amint megjelenik a nagy 3x3-as kőtábla, és megvilágosodik egy négyzet, azonnal vegyük birtokba, mielőtt eltűnne, s mi a mélybe zuhannánk. Ezzel a módszerrel haladhatunk előre – s csinálhatjuk végig a procedúrát még vagy háromszor, vigyázva a középen leselkedő, villámokat szóró oroszlánfejekre... A jutalmunk a túloldalt egy kút, valamint a pamlagon heverő 30. artifact (előbbi bal, míg ez utóbbi jobb oldalt található): a „Shi Huangoi Cong". Felvétele után lépjünk oda a délutáni csevegő padján üldögélő uralkodóhoz, és cibáljuk ki a szájából a Sárkány Szíve kődarabot. Szökjünk meg vele, a kijárat felé, majd miután életre keltek az itt strázsáló kőkatonák, mérkőzzünk meg velük. Sajnos akármennyire is szeretnénk, nem győzhetünk, hiszen megjelenik Kai, és mindent elront: kedvesünket és a követ elrabolja, mi pedig rohanhatunk utána helyretenni a dolgokat…

Rise of the Black Emperor
És ím, elérkezett a végső megmérettetés: a Sárkány erejével felturbózott Kai ellen kell bizonyítanunk rátermettségünket, és még Mei Ying életét is meg kell mentenünk! Még szerencse, hogy a látszat csalóka, és könnyebb dolgunk lesz, mint hinnénk… Feladatunk szorosan kapcsolódik a Pa Cheng nevű fegyverünkhöz, és a pálya 5 ágán szétszórt portálokhoz – ezekhez átrugaszkodva ugyanis feltölthetjük olyan elementáris erőkkel, mint Föld, Víz, Tűz és Levegő. Egy-egy feltöltés után egy dobásunk marad, hogy becélozzuk a körkörösen mozgó Kait, valamint elugorjunk a szintén véletlenszerűen mozgásban lévő sárkánylehelet elől... Miután minden elemmel megsebeztük egyszer, ellenfelünk a földre rogyik – így megfelelő támadási felületet biztosít magán a felszínen. Üssük és vágjuk – mígnem hamarosan átadjuk testét és lelkét az enyészetnek… Innentől kezdve már csak záróanimáció következik, és a megérdemelt epilógus, melyben mondanom sem kell, minden a helyére kerül – boldog pár, megmentett világ, elnáspángolt gonosztevők, egyszóval: ismét végigjátszottunk egy izgalmas játékot.

Bagó Péter

RED FACTION 2

A Red Faction anno elégge megosztotta a szakmát és a játékosokat – nem aratott egyértelmű sikert, bár a Geo-Mod technológia, azaz a motor azon tulajdonsága, hogy a környezetet teljesen szét lehetett rombolni, mindenkinek bejött. Bevallom, én nagyon szerettem a stuffot, végig is nyomtam már párszor. Amikor értesültem az új rész készítéséről, igen megörültem, aztán amikor kiderült, hogy csak Xboxra készítik el, igen szomorú lettem. Végül a kiadó bejelentette, hogy egye fene, elkészítik a PC-s verziót is, amolyan könyöradomány gyanánt. Engem ez a hozzáállás egyre jobban irritál, ráadásul a portolások nagy része hagy némi kívánnivalót maga után. Nos, itt az RF2, és félelmeim beigazolódtak. Szinte semmi köze az előző részhez, a készítők ismét előrángatták a „vörös mumus = Szovjetunió" analógiát és egy halom sablont, így szuperkatonákkal kell egy Sztálin-szerű diktátort legyőzni. A grafika konzolhoz butított, fakó, szegényes textúrákkal, rút környezettel, élettelen karakterekkel, ostoba animációval. Az egész játékból hiányzik az, ami a játékost lekötné, legfőképp a normális és hiteles sztori, ennek csúcsa a gyermekded, nevetséges befejezés. Életem egyik csalódása ez a stuff, de az olvasóért mindent, úgyhogy következzék a végigjátszás.

Az alapok

Kezdjük néhány alapvetéssel. A játék küldetéseiben fő- és mellékfeladatokat kell teljesítenünk, ezeket az *Objectives* (alapban: O vagy TAB) gombbal tudjuk megnézni (jelölésük: fő = csillag, mellék = karika). Amint egy szintet „kivégzünk", a főmenü EXTRAS menüpontjában újabb és újabb skiccek, valamint a játékban szereplő járművek, fegyverek és karakterek válnak elérhetővé és megnézhetővé – az összes megszerzéséhez *mindhárom nehézségi szinten* végig kell küzdeni a stuffot. A bónuszfeladatok teljesítésével ráadásul emelkedik a hősiesség (heroics) szintje is – attól függően, hogy ez mekkora, a missziósorozat végén négyfajta befejezést láthatsz (0-25, 25-50, 50-75, 75-100 százaléknál). Az érték csökken, ha megölsz egy Red Faction tagot vagy bármely civilt.

A gombkioszt ást érdemes jól megfontolni. Ebben a játékban kiemelt jelentősége van a másodlagos tűz gombnak – például ha mindkét kezedben van egy-egy fegyver (pisztoly vagy UZI), egyikkel az egyik, másikkal a másik tűzgombbal tudsz tüzelni, mindkettőt lenyomva pedig egyszerre. A másik fontos három gomb a granátok közötti váltást, illetve a granát dobását (vagy tapadóaknánál annak felhelyezését) hivatott elősegíteni, ezt is érdemes jó helyre tenni, hiszen ez külön történet (hogy miért nem kerültek ezek be a fegyverek közé, mint az első részben, nem tudom).

A bal felső sarokban láthatod az életerődet. Ez, ha megsérülsz, csökken, ám ha további sérülés nem ér, lassan regenerálódik. Ha lenullázódik, egy elsősegélycsomag automatikusan felhasználásra kerül, ezekből csak három lehet nálad egyszerre. A csomagok helyét külön nem fogom kiemelni, mint ahogy a nyilvánvaló lőszerek és fegyverek helyét sem – csak azt, ha valami rejtett helyen vannak. Igyekszem a végigjátszásban minden bónuszküldetést leírni. A játékot nehéz módban nyomtam végig, így ha valamire azt mondom, kegyetlen, az tényleg az, másrészt könnyű és közepes módban kevesebb ellenség lesz.

A sztori

Kicsit nem árt összefoglalni, hogy miről is van szó tulajdonképpen. Egy ultori tudós a Marson egészen kivételes eredményt ért el a nanotechnológiában, melyet többen is megpróbálnak ellopni, mígnem egy Alias nevű robbantási szakértőnek sikerül megszereznie, és átadnia a Nemzetközösségi Köztársaságnak (Republic of Commonwealth) . Ennek vezetője, Sopot kancellár Aliast és még kétezer nemzetközösségi önkéntest a technológia segítségével szuperkatonákká változtatja, és eme sereg birtokában diktátorként korlátlan hatalomra tesz szert. Az ellenállók a Vörös Frakcióba (Red Fraction) tömörülnek, hogy megdöntsék uralmát, és visszaállítsák a demokratikus rendet. Ám a nanotechnológiai fejlesztések kissé túl jól sikerültek – az elitkatonák magas intelligenciával rendelkező, szinte elpusztíthatatlan „szuperfegyverek". Ettől még Sopot is megijed, és a nép ellenségének kiáltva ki őket parancsot ad a kivégzésükre. Ezernél is többet gyilkolnak le, ám néhányuknak sikerül megszökni, és csatlakoznak az ellenálláshoz. Az egyik ilyen mag vezetője Molov, a csapat tagjai pedig Shrike, a biztos kezű pilóta, Tangier, az álcázás mestere, kiváló hekker, a biztosan ölő, sasszemű Quill, és Repta, a pusztító, a nehézfegyverek szerelmese – no és a már említett robbantási specialista, Alias, a hős, a játékban őt személyesítjük meg. Az akció, melybe fejest ugrunk, „egyszerű": betörni Sopot szupertitkos és szuperbiztonságos főhadiszállására, és eliminálni a diktátort…

1. FOREIGN LANDS

1A. COMPLEX EXTERIOR

Első feladatod a bázis négy tornyának ledöntése. Lépj fel balra a kis dombra, innen a két jobb oldalit és a bal elsőt simán felrobbanthatod: az NICW másodlagos tűzgombjával lőj egy gránátot a torony elülső oldalába, az a legbiztosabb, ha sikerül befogni az őrt (pirosra vált a célkereszt). A bal hátsót a dombról lejövet, a kerítés résén át foghatod be, ezután tisztes távolból egy gránáttal a rés jobb oldalán lyukat robbanthatsz a kerítésbe, és benyomulhatsz. Szemből egy automata rakétavető kezd el kóstolgatni, három-négy gránáttól elhallgat, ezután egy újabb töltetet küldj a bal oldali kis bunker oldalába is, a halott katonától begyűjthetsz egy támadókarabélyt. Közben Shrike kolléga pucolgat, amíg elvégzi a dolgát, gyűjtögess: a kerítés túlsó felén, illetve az általad készített lyuk mellett lőszer, jobb oldalon is pár. Ha minden baba, irány a főbejárat.

1B. CONTAINMENT FACILITY

Ha meg akarod úszni a nagy zakót, óvatosan húzódj előre, amint az ajtó kinyílik, lőj egy gránátot az elülső ládákba, egyet pedig az oldalsó terepjárókba – ha minden jól megy, ezzel három katonát elintézel. Balra húzódva addig sétálj előre, míg a jobb oldali fülkében lévő katonának meglátod a karját, és kínáld meg őt is egy gránáttal, egy negyedik töltetet pedig a fülke mögötti rácsos kutricába. Most tiszta a terep, sétálj a kocsik roncsaihoz, fordulj az oldalsó fülke felé, onnan jön két figura, gránátot nekik. A terep tiszta, szereld fel magad, majd fel a lépcsőn, és (vigyázva a civilre!) lődd szét a jobb oldali elszívó rácsát. Békaügyes be a

csatornába, éjjellátó szemüveg bekapcsol (Night Vision Googles, alapban N), és jobbra, követve a járatot. A végén a rácsok között dobj be egy kézigránátot (Grenade, alapban G), húzódj hátra, a robbanás végén nyomulj be a terembe.
Eszméletlen túlerő érkezik. Nehéz módban gránátokkal operálj, közepes és könnyű esetben lehet normál tüzeléssel bűvészkedni. Rohangálj körbe, találsz azért elég kötszert. Ha elfogyott az ellen, jön egy kis gyors akció. Sétálj a terem végébe a nagyajtóhoz, lődd ki bármelyik csatornanyílást előtte, és azon nyomban ugorj bele, ezzel megúszol egy nagy zakót! Mássz balra, majd fel a létrán (ugrás gomb). Kemény pálya következik. Szemből egy automata löveg tartja tűz alatt a bejáratot, de szerencsére a búvóhelyedbe nem tud berobbantani. Lődd le a katonát a rács előtt, jobbra van egy másik a kis gyilokjárón, plusz lent a főbejárat előtt. Amint nagyjából szabad a pálya, rohanj középre (kissé jobbra) azon oszlop fedezékébe, melyet sárga nyilak és „STAND CLEAR" felirat jelöl. Ennek közepében egy lőálló fémbetét húzódik, így ez kiváló fedezék. Két lövés között lépj ki, és küldj el egy gránátot az ágyúba, majd ha kipurcant, nyiss utat a mellette lévő falban, intézd el az őrt, szedd össze a málháját, és irány a lift, nyomd meg a gombot (USE).
Egy vezérlőterembe érkeztél. Két őr kellemetlenkedik, lődd le őket, és sétálj jobbra. Középtájt, egy oszlop belsejében lebeg vágyad tárgya, a Nano-cell. Felette látsz egy lila tartályt, lődd szét, majd kerülj hátulra, itt is van egy szétpumpálandó tank. Ha mindkettőnek vége, a terem végéből egy acélhíd egyenesen a kincshez vezet, szedd fel, a híd lezuhan, semmi más dolgod nincs, mint hősiesen kisétálni az ajtón.

2. PUBLIC INFORMATION BUILDING

2A. LOBBY LEVEL

Molov komával egy kis fülkében szorongtok. Elég kicsi a hely, húzódj hátra a bal sarokba, és hagyd rá a nagyját, mivel a fegyvered elég ártalmas mindkettőtökre. De ha van vér a pucádban, bevállalhatsz egy bónuszfeladatot: robbants lyukat Molov mellé bárhol vagy az ajtó mellé balra, vagy a másik falon, és sétálj ki rajta (*„Exit the booth via a Geo-Mod hole"*). Pucold el a társaságot, és szedj fel minden fegyvert. A páros UZI kellemes viselet – bár gyorsan fogy a löszer, ajánlom, hogy egyszerre eggyel lőj, ha kifogy, a másikkal folytathatod, míg ezt hősöd valami ügyes trükkel betárazza. Sétálj fel a lépcsőn, és lépj be a terembe, kinyírva a két őrt.
Most trükkös pálya következik: fel kell menned egyedül a legfelső szintre. Erre elméletileg ott a lift, de ebben elég nehéz a helyzeted. Most jön a csavar: lépj be bármelyik fülkébe, indulj el vele felfelé, és amint átérsz a plafonon, ugorj ki belőle! A felső szint alján vagy, szemben a falon egy létra. Mássz fel rá, és óvatosan kezd meg a felemelkedést. Ha ügyes vagy, innen úgy lőheted le az ellenséget, hogy reagálni sincs idejük, hiszen mindig te látod meg őket elsőnek! (Ajánlom a páros UZI-t.) Ha egy-egy galériát megpucoltál, ugorj be, szedd össze a töltényeket, majd vissza a létrára. Ha felértél, irány a leghátsó, „Marketing" feliratú ajtó.

2B. ADMIN AREA

Tangier kollegina látványos belépője után irány a nagyterem, némi látványos akcióra. A grántevőd igen jó szolgálatot tesz, az aprónépet a lány aprítja ügyesen, te keress magadnak fedezéket, és onnan segíts be neki. Az ajtón kilépve az üvegfalú folyosón túlról egy ánglius nyelven Gunship-nak becézett helikopter köszön be, a NanoGL két lövésétől búcsút int. Jobbra látsz egy „Utilities" feliratú ajtót, ez egy raktár, találsz bent löszert és egy ideges civilt, ne bántsd! Közben Tangier a túlvégen megbuherálta az ajtót, úgyhogy irány oda, és lépj be. A következő folyosó végén a jobb oldali ablakon átlőhetsz egy gránátot, némi bűnmegelőzés gyanánt. A kis teremben hamarosan berobban a fal, jön az ellen, adj nekik, oldalt van egy újabb raktár kötszerrel és egy (gyaníthatóan kölcsönös munkahelyi zaklatásra készülődő) ideges párocskával. Vissza a terembe és át a lyukon, két páncélozott legény lebeg le a plafonról, tőlük igen értékes fegyvert zsákmányolhatsz: egy SMG-t. Nyiss be a következő helyiségbe.
Egy ideges dolgozó hibázik – az iroda túlvégében egy automata löveg mozgásérzékel ezerrel, készen egy bónuszküldetésre. A kis fülkék falai lerombolhatóak, így nincs más dolgod, mint tisztes távolból, egyenként ledönteni őket, és így szép finoman előrehaladni oldalt. Nemsokára kiérsz a folyosóra, sétálj az ágyú mögé, és nyomd le a 'USE' (alapban: E) gombot, ezzel elhelyezel egy időzített bombát a cuccosra. Vonulj fedezékbe, a robbanás után biztonságos a terep, te pedig megoldottad a titkos küldetést (*„Disable the turret with an objective charge"*). Lépj be a löveg mögötti duplaajtón, újabb kollegina segít be, nincs más dolgod, mint kisétálni hátul az ajtón.

2C. PROPAGANDA STUDIOS

Egy kellemes lépcsőházban vagy, de nem egyedül. A NanoGL segítségével szép finoman alápörkölhetsz a jónépnek, hajad szála se görbül meg. Amint felértél, *ne menj be az ajtón.* Inkább rohanj Tangier mögé, erre a csaj ha minden jól megy, berombol ezerrel, szép nyugodtan várd meg idekint, míg elül a csatazaj… Ha csönd van, sétálj be, azért még neked is jut falat, miközben kolleginád megbütyköli a bejáratot. Ez egy kis helyiség, jobbra egy láda mögött lesipuskás, előzd meg. A következő ajtót óvatosan nyisd ki, balra gránátozd meg az adag ellent, majd mehet a töltet a jobb oldali ablakos helyiségbe, ezzel mind egy fő-, mind egy mellékküldetést (*„Disrupt Sopot's Broadcast"*) teljesítesz.
A most megszórt vezérlő hátsó felében egy ajtó vár rád, nyisd ki, és rögtön szórj be pár gránátot – kemény és sok páncélozott ellen vár rád. Ráadásul ha mindegyik polcot megkínálod, egy újabb bónuszt is letudsz (*„Destroy Sopot's media archive"*). Indulj tovább, lesz némi löszer, majd egy padokból összehordott barikád, robbantsd szét, ezután finoman a következő terembe – ez egy újabb vezérlő, balról, a stúdióból 4-5 ideges főszer kóstolgat, plusz egy fentről, a gyilokjáróról. Ez utóbbi kulcsfontosságú: ha tiszta a terep, sétálj be, az említett kis fémszerkezet hamarosan leomlik, rámpaként elvezetve a kijárathoz – ám ha besegítesz neki (a vezérlő felőli oldalát löve), te magad állítod elő a vészkijáratot, és ez jutalmat ér (*„Find the fast way out"*)! Akárhogy is, sétálj fel rajta, át az ajtón, és fel a lépcsőn.

2D. IN THE RAIN

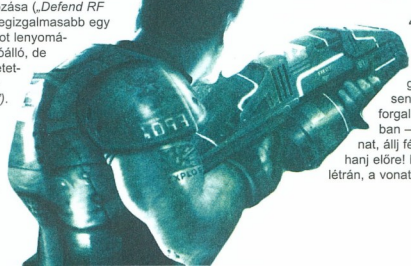
Izgalmas pálya, sok fedezékkel és ellenséggel, utóbbiak páncélozottak, a NanoGL a legjobb a küldetéshez. A pálya elég lineáris, nagyon nem tudsz eltévedni. Hamarosan megérkezik Shrike a helikopterrel, némi segítséget kér, mert támadják – időnként látsz egy-egy kósza helikoptert az égen, szórd meg tisztességből, de koncentrálj a földi akcióra. Találsz majd jobbra egy kis épületet, odabent két ellenség – és némi lő- és kötszer. Fel a lépcsőn, balra, végig előre két nagy ládáig, balra pár lépcsőfok vezet egy ajtóhoz, irány arra, ujj a ravaszon. Sűrű akciók jönnek, elölről, majd hátulról, a falat berobbantva ellenség, aztán megint egy adag. Ha mindenki elfeküdt, a kis rácsos kutricában lődd szét az összes zöld monitort, az újabb jó pont: *„Disable the radar control console"*. Tovább előre, ki az esőbe. Haladj előre, a ládák közül ügyesen kioperálva az ellenséget (a NanoGL másodlagos tüze hasznos lehet!). Ha minden baba, ajánlom, hogy válts dupla UZI-ra, és nyiss be az ajtón.

2E. TO THE ROOFTOP
Két páncélos katona ugrik neked, mindkét tűzgombra támaszkodj rá, és fektesd el őket. (A NanoGL ebben a kis helyiségben benned is kárt tehet!) Sétálj be az ajtón, szedd össze a cuccokat, és tovább, ki a tetőre. A szemben lévő láda mögött lepd meg az őrt, aztán tovább, lesz még jó pár figura. Ha mind múlt idő, lendületesen nyiss be az ajtón, és lődd le a két őrt. Most finom dolog következik: bónuszküldetés bónuszfegyverrel! Fordulj a lépcső felé, és robbants lyukat közvetlenül mellette! Sétálj be, a lyuk mellett egy létra, ezen felkúszva ott is a jó barát: egy WASP! (*„Find bonus weapon"*) Közben odalent berohant egy ideges idegen a lyukon, dobj rá egy gránátot (NE a WASP-pal lődd, mert ehhez ritka kincs a lőszer!). Majd pottyanj le, ki a terembe és fel a lépcsőn.
Az ajtót kinyitva egy igen erős helikopter vesz tűz alá. A WASP segítségével azonban nem lesz nehéz dolgod: ennek másodlagos tűzgombját egyszer megnyomva befogod az ellenséget, ez addig „él", amíg vizuális kontaktusban vagy a célponttal, azaz például ha az ajtó becsukódik, újra be kell fognod a gépmadarat. Ezért húzódj egész közel a nyílászáróhoz, hogy nyitva maradjon, és egy-egy oldallépés után eressz el egy rakétát, célozni se kell. Ha a helikopternek vége (figyeld a rádióforgalmat!), gyorsan rohanj vissza oda, ahol felvetted a rakétavetőt, ott ugyanis találsz még lőszert, de nincs sok időd, hiszen amint lezuhan a szitakötő, vége a küldetésnek.

3. SHRIKE'S WILD RIDE
3A. SEARCH AND DESTROY
Jópofa küldetés, egy helikopter gépágyúja mögött foglalsz helyet. Kezelése: elsődleges tűz – golyószóró; másodlagos – rakéta (igen lassan tölt újra!); gránátdobás gombja (alapban: G) – cél befogása. Ezt jegyezd meg! Az első etap viszonylag egyszerű: lődd le a repcsit, aztán ne bántsd az első épületben lévő civileket, ellenben a következő felhőkarcoló teljes állományát vedd kezelésbe, gyorsan és ügyesen.

3B. AERIAL ENCOUNTERS
Itt sok helikopter vár rád, adj nekik. Amint elérsz az üzemanyagtöltő állomásig, lehetőséged van egy bónuszküldetés teljesítésére: ki kell lőnöd mind a négy kék hordót (kettő-kettő a két oldalon – *„Destroy gunship refueling station"*. Én úgy ötször futottam neki, mert nem egyszerű, egy rakéta, gyors sorozat az első kettőre, majd ugyanez a túloldalon. Ezután semmi más dolgod nincs, mint levadászni az ellenséges helikoptereket, majd a végén a katonákat is.

3C. BROTHERS-IN-ARMS
Érdekes pálya, ugyanis csak bónuszküldetésekből áll. A nehézsége az, hogy tele az utca Red Faction tagokkal, és őket nem szabad bántani – persze megkülönböztetni szegényeket innen a magasból, röptében… Először egy katonai konvojt kell eliminálni (*„Destroy Military Convoy"*), használd a gránátvetés gombját az ellenség befogására! Aztán jön pár terepjáró, amely az RF csapatokat támadja az utcán (*„Aid RF troops in Streets"*), majd egy újabb támadás megakadályozása (*„Defend RF outpost"*). A legizgalmasabb egy hatalmas robot lenyomása, elég golyóálló, de nem sebezhetetlen (*„Destroy Battle Armor"*). Sok feladat, de könnyű teljesíteni, persze a feneség az benne, hogy közben áldozatul eshet pár kollégája is, úgyhogy mégse olyan fáklyásmenet… (Azt, hogy barátot öltél meg, az életerő-kijelző mellett felvillanó vörös csillag jelzi.)



4. UNDERGROUND
4A. ALONE IN THE DARK
Vedd elő a NanoGL-t, és robbants egy lyukat a falba az orrod előtt, ezután válts át dupla pisztolyra. Odabent sok repkedő robot található, ráadásul folyamatosan érkezik az utánpótlás, felesleges vadászni rájuk, egy-egy pisztolylövés elintézi őket, aztán lehet menekülni.
A friss lyukon lépj be, fel a lépcsőn, majd jobbra át, előre, és be a vízbe – balra egy létra, mássz fel rajta. Előre, a T-elágazónál jobbra. A jobbkanyar után egy robotbogár rohan feléd, tűz mindkét gombbal a kis testére. Tovább előre, aztán jön egy hosszú potyogás lefelé.

Amint leértél, ússz jobbra, és ki a kis partra, majd előre szembe a létrás emelvényhez-ajtóhoz, és be a terembe, itt lő- és kötszer. Majd balra tovább, fel az oszlophoz, ennek jobb oldalán kerék, használd, ez beenged némi vizet odakint. Indulj vissza, a pisztollyal eliminálva a támadóidat.
Ugorj fejest a vízbe, és ússz egyenesen előre, be egy újabb csőbe, ennek végén kis terem, két további csővel, válaszd a bal oldalit. A kis helyiségbe beköszön egy hibázott kollegina fentről, és találsz igen hasznos dolgokat: puska, hozzá foszforos lőszer és kötszer. Vissza a csövön, és be a bal oldalin. Nagy terembe érsz, jobbra kis elágazó, tarts erre, lő- és kötszer vár. Jobbra látszólag zsákutca, de ha odamész, berobban a fal, jön pár robot, lődd le őket, tágítsd ki a nyílást, odakint gránát és géppisztolylőszer, majd vissza, egészen a nagy helyiségbe, jobbra tovább, a jobb oldali falon találsz egy szögletes bejáratot, séta be, át az ajtón.

4B. THE TRAIN! THE TRAIN!
Oda kell figyelni rendesen, mert nagy a forgalom az alagútban – ha jön a vonat, állj félre, aztán rohanj előre! Mássz fel a létrán, a vonat után irány szembe a csöveshez, majd tovább a síneken. Balra mássz be az első lyukon, itt találsz némi robbanószert. A vonat után futás tovább, és így előre, míg eljutsz egy újabb figuráig. Vigyázz, odabent seregnyi robbanós robot vár, a bedeszkázott ablakon át vadássz le annyit, amennyit bírsz, majd belépve jobbról és balról a többit, és óvatosan előre a bal oldali fal mentén. A következő állomás a középen lévő fülke, itt köt- és lőszert találsz. Innen a bal oldali mosdó következik, majd a szemben lévő, jobb oldali retyó. Innen kilépve jobbra át, egy kis kajáskocsi mögött kell látnod egy lyukat, innen levadászhatod a bent lévő robotok jó részét, majd kitágítva a rést nyomulj be. Tisztítsd meg a terepet, majd a lépcsőn felmenve ugorj a generátor tetejére némi lőszerért, aztán vissza és be az ajtón. Szedj össze mindent, majd előre, irány a következő állomás.

4C. RUSH HOUR
Nyomás előre, a robot lelövése után balra kunkorodj el a folyosóval, majd az ajtón kilépve jobbra át. Nem kell félned, a vonat áll, viszont az állomáson rengeteg fegyveres figyel, úgyhogy csak óvatosan! Nem egyszerű eset, bakák, robotok vegyesen. Ha mindenkit eldöntöttél, menj be az ajtón, majd át a következő állomásra, további ellenségekhez. Ezzel megkerülted a vonatot, nyomás előre a síneken.

4D. THE BRIDGE
Indulj előre, de vigyázz, itt már megint nagy a vonatforgalom. A katonáktól új fegyvert szerezhetsz (Assault Rifle), elég hálás darab.
Az ellenség itt eltűnni onnan – ezért volt jó, hogy megcsináltad a lyukakat előre! Semmi más dolgod nincs, mint visszatűzni az első oszlophoz (katonákra és vonatokra figyelve), le a létrán, a lyuknál 'USE', majd jöhet a második és harmadik oszlop is, ezután nyomás Quill-hez.

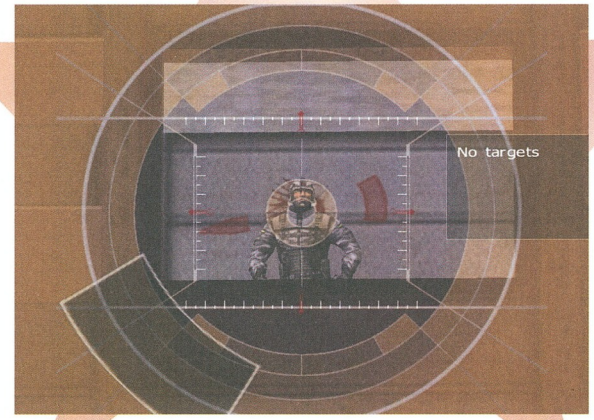
5. TANK ON THE TOWN

5A. TANK GUNNER

Ez nem lesz túl bonyolult, lőj mindenre, ami mozog, egy-két kóbor civilre kell csak figyelni – no meg a seregnyi bónuszküldetésre. Lássuk sorban. *„Destroy all ATVs"* – ezek ugye a kis buggyk, nem lesz nehéz, ajánlom figyelmedbe a másodlagos tüzelést... *„Shoot down a Gunship"* – azaz egy repülőszerkezet lelövése, ez se lehet probléma. Két mókásabb feladat viszont érdekes lehet. Amikor áttörtök a tankkal egy kerítésen (egy betonkeverő-szerű szerkezet mellett két civil, ne bántsd őket!), a szűk sikátoron átnyomulva elül-hátul zárótűz fogad. Ha lelőtted az ellent, pont szemben veled (egy piros furgontól balra) látsz egy parkolóházat. Gyorsan a másodlagos tűzzel robbants a falba egy jókora lyukat, erre Shrike átnyomul rajta (*„Find the Shortcut"*). Azután jön egy újabb rádióforgalom, ahol a kollégák lemészárlásáról beszélnek, és téged kérnek, hogy segíts. Röviddel ezután áttörtök egy alacsony falon – a tank balra fordul, Te viszont a lövegtoronnyal jobbra, itt van pár kamion-utánfutó, robbantsd fel legalább az egyiket (*„Topple the Trailers"*).

5B. TRAFFIC CONFESTION

Dettó mint fent, lássuk a bónuszokat. *„Destroy All 5-Ton Trucks"* – rögtön a pálya elején van



három teherautó, robbantsd fel őket. Ezután balra fordultok, szemben egy tank, jobbról jönnek a rusnya fehér-sárga zombikatonák, jobbról pedig pár RF-tag lövöldöz. Nagyon gyorsan hatástalanítsd a tankot (kell neki 3-4 robbantás minimum), és szedd le az összes ellenséget, mielőtt a tieid közül egy is elesne. Ha a tankod továbbindul, továbbra is irtsd az ellent – a következő sarok után, ha életben maradtak a Red Faction katonák, elnyered a jutalmadat (*„Save Red Faction members from the processed"*) Az egyetlen igazán nehéz bónuszfeladat: *„Destroy All Enemy Gunships"*. Az utolsó kettő ugyanis aljas módon akkor jelenik meg, amikor a tankkal lezuhansz az alsó szintre. Figyeld a rádióforgalmat, amint meghallod az „Incoming!" üzenetet, célozz föl az útjelző tábla fölé, ha szerencséd van, az első repcsit pont kilőheted, a másodikat a lövegtornyot megfordítva még időben elkaphatod.

5C. ROAD TO THE CITADEL

No, ezen a pályán vár rád egy halom jutalomfeladat. Itt is le kell lönöd az összes repcsit (pontosabban jó pontot ér, ha megteszed), úgyhogy erre is figyelj.

Rögtön egy felrobbantott tank után pár bátor RF-tag rombol ki, szemből pedig egy Mech-warrior... izé, egy Battle Armor érkezik. Lődd ki hamar, ha sikerül, megmented a tieidet (*„Assist Red Faction Forces"*). Ezután viszont aljas móka következik. Pár kanyar után jobbra egy újabb BA osztja a népet. Itt két feladatra is kell koncentrálnod: *„Destroy all Battle Armors"* (majd később még lesz egy, de ezt is el kell fektetni), és *„Destroy water tower"* – a mech mögött a magas égben látszik egy víztorony, ezt kell telibe trafálnod, de igen igyekezned kell, hiszen ha túl közel mész, már nem tudod eléggé felemelni a csövet. Mondom, aljas... Ezután elértek egy ellenőrző ponthoz, egy nagykapu, két oldalán bunkerral. Lődd szét mindkét állást: *„Destroy both checkpoint security stations"*. Amint áttörtök a kapun, jobbra látsz majd két jókora fából ácsolt villanyoszlopot. Lődd szét akármelyiket, ez újabb jutalompont: *„Distrupt power to the Citadel"*. Ezután jön az alagút. Odabent átrepül az utolsó repülő, ha lelövöd, és ütközben a többit is elkaptad, megvan a bónusz (*„Destroy all gunships"*). A túlvégen épp egy szállítóhajó készül leszállni, kínáld telibe, ez újabb jó pont: *„Destroy the dropship"*. Ezután már semmi dolgod nincs, irány a Citadella.

6. SOPOT'S CITADEL

6A. BREAK IN

Ez már elég húzós. Vegyél elő valami kezes fegyvert, egy lépés előre, jön egy ellen szemből, egy fentről lő, és egy balra hátulról, rá is legyen gondod! Ezután óvatosan előre: előbb balra, majd jobbra, az elosztót használd fedezéknek, ha elfogyott az ellen, menj be az ajtón. Idebent minden fal elpucolható, ezt előnyödre fordíthatod. Ha a fogadóbizottság elfeküdt, lődd szét a 01-es ajtót, cuccolj fel, majd kilépve a sarok mellől átlósan küldj egy rakétát a nyitott ajtó mellé a falba. Ezután jöhet a 02-es szoba, majd szembe mehet újabb rakéta a szomszédos szobába (03). Ha minden oké, óvatosan nyisd ki a kijárati ajtót. Egy emberke fent (csak a lába látszik, elég is ennyi...) meg egy ideges társa, szedd le őket. Újabb rázós szakasz következik. A szembeni épületben két orvlövész figyel – előbb egy gránáttal robbantsd fel a buggyt, majd ennek fedezékében pucold meg az ablakot, sajnos lesz pár váltás. Ezután jobbra, majd a jó adag ellen után újabb jobb, aztán tovább előre. Az őrtorony személyzetének elhullta után balra, és be az ajtón. A szekrényben némi stuff, ezután nagy levegő és egy erős kézifegyver a kézbe. A szembeni ajtón benyitva egy csomó civilt és egy katonát találsz, előbbiek elkezdenek pánikolni, utóbbi vaktában lövöldözni. Gyorsan rohanj elé, és lőj az arcába párat. Ha egyetlen civilnek sem esett baja, jutalompontot kapsz érte (*„Minimize civilian casualties"*). Ne félj a sérüléstől, a kis szekrényben három adag kötszer vár! Ezután vissza a folyosóra, be a másik terembe, majd ki a hátsó ajtón.

6B. MAIN GATE

Némi csapda vár rád: szemben hívogató munícióhegy, de ha odarohansz, halál fia vagy, ugyanis jobbról három ellen is figyel, intézd el őket. Ezután cuccolj, majd tisztes távolból lődd szét az aknafedelet, és az éjjelitót bekapcsolva irány a csatorna. Jobbra, majd előre, a téglafalat robbantsd szét, majd tovább előre, a létránál balra, egy újabb téglafal mögött bombák és kötszer. Ha felszedted őket, séta vissza az első falig, lődd szét a földön fekvő csikos deszkákat, egy akna bejáratát rejtik, pottyanj le, és guggolva irány előre. Jobbra, fel és tovább, a gőzök mögött létra, óvatosan mássz fel, három katona is van itt, egy balra – kezdd vele a sort –, kettő pedig jobbra. Ha kinyúltak, a szembeni falnál egy WASP, vagy ha már felszedted korábban (lásd: 2E), akkor lőszer hozzá – ez jutalmat ér (*„Locate the anti-armor weaponry"*). Az ajtón kilépve egy elég jól őrzött udvart találsz – plusz egy Battle Armort, ő a főellenség, természetesen a WASP a megfelelő fegyver ellene (emlékezz: másodlagos tűzgomb – befogás). Ha rám hallgatsz, inkább visszamész a csatornában, és hátulról kerülve kapod el a jószágot, egyszerűbb eset. Ha kimúlt, jöhet az udvar megpucolása, sajnos jó pár ellen újratermelődik, de ki kell tartanod, amíg Quill befut. (Állítólag ha úgy kapod el a Battle Armort, hogy rádöntesz egy villanyoszlopot, az is bónuszt ér, lehet próbálkozni, nekem nem jött össze.) Ha a többiek is befutottak, sétálj a szemben lévő duplaajtóhoz, a következő cél a lőszerraktár eliminálása, Repta elkísér. Adj helyet neki, biztos kézzel vadássza le az ellenséget! Előbb kettő, majd egy ajtón kirohanva három rosszarc érkezik, őket lenyomva irány az ajtó, ahonnan jöttek, majd át a következőn is – idebent két ellen –, ezután újabb ajtó, végül az utolsó, a világító EXIT felirattal.

6C. AMMO DUMP

Itt is érdemes Repta kolléga fegyverére bízni a javát. Jobbról egy ellen, majd elöl kétszer kettő. A második buggy jó fedezék, ezután előre, Repta ha igaz, leszed két arcot fentről. Jobbra, az utánfutók mögötti ajtón kell behatolni, majd a következőn, ezután viszont izompacsirtánk magadra hagy. A nagyteremben kevés, de jól fegyverzett ellen (NICW, úgyhogy gránátokra is számíthatsz). Itt van egy elég jópofa bónuszfeladat, bár meglehetősen nehéz. Középen egy nagy, sárgával megjelölt terület van, „KEEP CLEAR" felirattal. A hozzád közelebbi sarka felett pár láda lóg egy platformon. Ha sikerül úgy játszani, hogy ez alá becsalj egy katonát, majd szétlövöd a felfüggesztő kötelet, és így szétlapítod a teherrel az ellenséget, jutalom jár érte (*„Drop the suspended platform on enemy troops."*). Nekem ez csak a szemközti sarokból sikerült, nagy vérvesztesség árán, de lehet próbálkozni... A lényeg: miután megpucoltad ezt a terepet, illetve a felső szintről is levadásztad a nagyját, elő a NanoGL-t vagy valami gránátot, és irány a nagyobb lift (a „Level 1" felirattal). Gombot nyomj, odalent egyszerre 4 katona vár, kínáld meg őket, majd a szobába lépve az ötödiket is. Jobbra, majdnem a terem hátuljában egy tartályon pirosan

világít a jel, hová kell helyezned ez első bombát – egyszerűen 'USE'. Ezután fél perced van a másik kettő elhelyezésére és a menekülésre. Nyomás fel a liften, majd a jobb oldalon a kisebben is a körfolyosóra, jobbra pár ládán átugorva tapaszd fel a következő töltetet, majd egyszerűen leesve gyorsan az utolsót is, ezután heves malacvágtában irány a kijárat, amerről jöttél. Lehet mozizni.

6D. BATTLE ARMOR

Szerelkezz fel, majd előre és jobbra, a sarok mögött pár hordó, lőj bele. A berobbant falon át bejutsz a vezérlőbe, használd a villogó kart, ezután tépd fel a következő ajtót, egy gránátot behajítva pucold meg a szobát, majd irány a Battle Armor, és 'USE'. A maradék ellenséget már ezzel nyírhatod ki, hamarosan Repta a maga finom módján kinyitja neked az ajtót.
A páncélzat kellemes viselet, bár a 'G' mint gránát gombot javasolja a játék, én azért bátorítalak az ugrás gomb kipróbálására is... Jobbra rögtön röpítsd levegőbe a buggyt, majd balra át, a három katona lenyomása után lődd szét a terelőbabákat, majd jobbra a kis falat szétlőve tovább, egy újabb szétbontandó falig. Odafent 3 katona, majd balra 2 buggy, és egy bátor baka szemből. Jobbra át, jön még két fal, ezután Molov jelentést kér. Irány balra, lefelé (a nagy Sopot táblát lelőheted, bár nem jár érte semmi). Morzsold fel az ellenállást, a harmadik „Sopot-reklámnál" jobbra, vége is a pályának.

6E. HOT PURSUIT

Tovább lefelé – hamarosan befut egy „kolléga" és pár katona, legyen rájuk gondod. Irány balra, fel a hídon. Kissé alacsony az átjáró, de ez nem lehet probléma – bontsd le a falat a híd felett! Balra lesz egy RF-tag, de semmi dolgod nincs vele, sőt nyugodtan szétlőheted, mert ő egy árulót! Hamarosan látsz pár újabb hordót a fal mellett, robbantsd fel, mássz ki a páncélzatból, és nyomulj be a lyukon, odabent civilek, tessék vigyázni! A szerverszobában sok ellen és egy technikus, úgyhogy csak óvatosan, utóbbit nem kellene lenyomni, mellesleg mellette a polcon találsz némi muníciót. Irány a következő ajtó, bent némi kötszer, ezután irány a kijárat.
Érdemes a NanoGL-t kézbe venni, majd az ajtót kinyitva hátra és oldalra ugorva egy gránáttal megkínálni a buggyt. 2-3 halálsikoly megnyugtató jel: tiszta a levegő… Repta a bal oldali kommunikációs épületbe küld, legyen úgy. Belépve rögtön balra a fülkében egy ideges őr, kinyírva ajtó kinyit, gránát bedob (a gyújtógránát nagyon király!), majd belépve szálakat elvarr. Balra lift, menj fel a galériára, jobbról két baka is beköszön, ha elfeküdtek, menj ki azon az ajtón, amin ők bejöttek, szemben a torony, rajta a már ismerős jel, 'USE', és szélsebesen ki az épületből. Érdekes módon ez egy jutalomküldetés (*„Disrupt the Citadel's communications capability"*). Ezután előre, át a buggyn jobbra a kis sikátorba. A végén kis kellemetlenség, mindkét oldalon egy-egy katona, akik „Fire in the hole!" kiáltással megszórják a terepet. Egyet tehetsz: hősiesen kirombolsz, és pikkpakk kilyuggatod a két főszert. Sétálj balra a duplaajtóhoz, Repta lelő egy repcsit, hamarosan kirohan két égő kaszkadőr, séta be, balra a rácson át ki a hátsó ajtón.

tiszta a terep, fuss előre, hamarosan meglátsz egy lyukat a falban, tágítsd ki, és hatolj be. Odabent egy baka, egy szinttel feljebb pedig vagy három. Az NICW megmutatja a helyüket, a másodlagos tűzzel lehet nyomni egy-egy gránátot a talpuk alá, ez segít, persze magadra vigyázz... Ha elmúltak, futás tovább, át a szembeni garázsba, itt két baka (gránátot nekik!), majd irány a jobb oldali duplaajtó. Egye-

6F. MISSLE SILO

Miután az elől bűvészkedő bakát lekaptad, lőj egy-két gránátot az NICW-vel a jobb oldali kis sikátorba – ha jól csinálod, nemcsak egy kollégáját, de egy automata löveget is kiiktatsz.
Ilyen gránátvetéssel könnyen átmasírozol a pályán – jobbra a ládák mögül, majd tovább. Irány a duplaajtó. Odabent ismerős jel vár, 'USE' a belső ajtón, majd húzódj a bal hátsó sarokba. Ha szabad a pálya, séta be a bal oldali ajtón, a kerítés mögött némi lőszer, majd tovább a lifthez, és irány az alsó szint – Repta hátramarad fedezni téged. Odalent újabb katonák, előbb jobbról kettő, majd a másik oldalról is egy páros. A fehér kétszárnyú mögött némi páncélos erősítés, durrantsd meg őket, ezután jobbra hátul a liftajtónál Tangier becsekkol, nekiáll megbuherálni a liftet, úgyhogy pöttyet várnod kell, addig ajánlom kézbe venni a Nano-GL-t vagy a WASP-ot. Ugyanis amint leértél a lifttel, 3 páncélos vár, lepd meg őket! A folyosó végén balra a polcon némi gyújtógránát, ezután ki az ajtón. A rakéta körüli lépcsősoron van pár baka, de menet közben könnyen kioperálhatod őket. Amint leértél, jobbra a kettős ajtó mögött ott a nem kevéssé elmebeteg Sopot, a kis mozi után más dolgod nincs is, mint megnyomni az előtted villogó indítógombot. A diktátor halott, mindenki leborul előtted, hős vagy, kaja, pia, nők. Sirály!

7. HANGING IN THE 'HOOD

7A. MEAN STREETS

Persze az élet nem ilyen egyszerű. Molov keményen átdobott a palánkon, Quill és Shrike támogatásával kikiáltja magát az új főnöknek, az agybaj – úgy tűnik – fertőző. Szerencsére a (*mell*esleg igen szemrevaló) Tangier melléd áll, és fedezi a menekülésedet – új feladatod: a Red Factiont támogatva kinyírni az árulókat.
Indulj el előre (ajánlott fegyver: NICW), nyírd ki a 3 katonát a buggy mellett, majd balra be a garázsba, itt is egy baka. Ezután gyorsan, de óvatosan előre, kemény menet jön, jobbra jó pár ellen karabéllyal és NICW-vel felszerelve, a fedezékből kiugrálva morzsold fel őket. Ha nesen előre rohanva egy gépágyút találsz, foglald el (USE), majd oszd a jobbról befutó ellent. A másodlagos tűzzel kellemesen ráközelíthetsz a problémára, ha megjelenik a „Bonus Objective Complete" felirat, vége a csatának (*„Help RF Take Intersection"*). Szakadj el a fegyvertől (újabb USE). Balra találsz egy ajtót, belépve Quill borzolja az idegeid, rá se ránts. Pont szemben pár láda mögött kis lyuk, bontsd ki a falat, tűzz be, majd át az újabb ajtón jobbra. Irány bal, tempósan öld az ellent, az RF elég jól besegít. Ezután futás át szembe, a jobb oldali leomlott falon át, balra az ajtóhoz. Ez az akció újabb bónuszjutalmat ér (*„Help RF Fighters in the Streets"*). Lépj be az ajtón.

7B. HIGH RISE HELL

Belépve két RF-katonát látsz. Kövesd őket – egyenesen az ellenség karjába rohannak. Azonnal lődd ki balra a hordók mögül a két katonát, majd nézz fel, szemben az emeleti ablakból két orvlövész kóstolgat, legjobb az NICW-vel egy-egy gránátot fellőni az arcukba. Ha sikeres és gyors voltál, jutalompontot kapsz (*„Help RF Forces Survive Ambush"*). Fuss jobbra az égő járgányon túl, be a dupla ajtón. Pont szemben, a bedeszkázott lyuktól balra találsz egy mesterlövész puskát, kapd fel, és rögtön térdre, zoom (másodlagos tűz), szemben kapd ki a mesterlövészt. Jobbra, az emeletes ház második szintjén két kollégája is van, egyik a kis kiugró részben, a másik nem sokkal mellette. Ha elfeküdtek, még egy rosszfiú van hátra: pont a fejed felett figyel, gyorsan és lendületesen operáld ki, ezzel máris tiéd ez első bónusz (*„Kill Four Snipers"*). Vissza a kis terembe, tágítsd ki a lyukat, hatolj be, öld meg a katonát, majd rögtön szemben újabb rést bonthatsz ki, át rajta, balra ki a lépcsőházba és fel, be az ajtón. Egy RF-csajszi halálugrását láthatod, újabb négy mesterlövész vadászgat ezerrel. Jobbra a kis ablakon kinézve kettőt is lekaphatsz: egyet a szembeni épületből, a másikat jobbra, a villanyvezeték vonalában. Picit előrehúzódva az első orvlövész szintjén találod a harmadikat, a negyedik a lyuk túl-

oldalán, a hordók mögött leselkedik, egyszerűen lőj egy gránátot oda, ha elfeküdt, elnyered jutalmad („*Kill eight Snipers*"). Ugord át a lyukat, szedd fel az utolsó fickó lőszerét, majd irány jobbra, pottyanj le az alsó szintre, megfordulva futás a jobb oldali ajtóhoz, és előre.

7C. DEATH FROM ABOVE

Ez egy érdekes pálya. Egy sokemeletes épületben kezdesz, az egyes szinteken jó pár mesterlövész és egyéb jószág osztja a frakciót. Ha elég gyors vagy, jutalompont jár érte („*Protect RF Fighters in the Street*"), de ehhez valóban fürgének kell lenni. Minden placc tulajdonképpen két részből áll: egy terem és a mögötte lévő folyosó. A pálya mechanizmusa annyi, hogy kipucolsz egy szintet, majd lyukat robbantasz a padlóba, leesel, kinyírod az ellent, majd így tovább – a bónuszhoz viszont nem szabad belebonyolódni sok harcba, a folyosókkal nem kell törődni, csak a mesterlövészekkel, majd ezek kinyírása után azonnal lepotyogni eggyel lejjebb.

Az elején még egy kis izgalom vár, a dupla ajtó mögött fél tucat katona, ajtó feltép, gránát (gyújtó a legjobb!) bedob. Az NICW megmutatja, hány maradt. Ha egy sem, futás fel a lépcsőn, a kis ajtó kinyitásával indul a mozi és a fent leírt potyogós akció. Hamarosan eljutsz egy szintre, ahol már van egy kész lyuk, majd az alatta levőn egy bedeszkázott. Ha az ezen a szinten lévő ellent is kinyírtad, és elég gyors voltál, jön a jutalom. Akárhogy is, tedd szabaddá az utat lefelé, éjjelállító bekapcsol (N), dupla

az irodaépületben, eljutsz egy kis faszekrényhez. A következő teremben elég sok ellenség vár, az utcán kint még több. Jó trükk, ha előveszed a WASP-ot, befogod az ATV-t, majd oldalra lépve elengedsz egy rakétát, ez jó pár ellenséget elfektet. Ezután a NanoGL másodlagos tüzével pár időzített gránátot beszórva a szobába megpucolhatod azt – a bal oldalra lőj, nehogy a jobb sarokban vacogó civilnek baja essék! –, a többieket az NICW elintézi. A buggy mellett és mögött vár még pár emberke, nekik is mehet a gránát. Ha tiszta a terep, balra kerülve kiléphetsz az utcára. Nincs más dolgod, mint előremasírozni, és felmorzsolni az ellent. Rögtön az első kanyar mögé mehet egy időzített jóbarát, ezután az NICW elárulja, hol van még baka (lesz egy balra, az ablak mögött is!). Ez a gránátos megoldás átsegít az utcán. A buggyt kilőve (WASP!) szemben van két katona, ha elfeküdtek, és lőszerük a tiéd, vissza a járműhöz, és le a szobor felé. Jobbról kisebb osztag, kezeld le őket is, tápolj, majd séta a szobor mellett figyelő kollégához, és előre. A falnál ugorj a bal oldali szemeteszsákra, innen a kukára, majd a kerítés tetejére, és át a túloldalra.

pisztoly a kézbe, ugrás le – a csatornába. Jönnek a kamikáze pókok, oszd őket jól, sok lesz, de előbb-utóbb elfogynak. Ha csend van, futás jobbra, majd ugorj le a kis hídra. Ha beesnél a vízbe, semmi gáz, jobbra ott a létra – mássz fel, és ugorj rá a vasszerkezetre. Odabent új barátra teszel szert: egy HMG, azaz nehézgépfegyver, más játékokban minigun. Jobbra indulva jó sok ellen érkezik, nem érdemes csak a HMG-vel operálni, hiszen korlátozott hozzá a lőszerutánpótlás. Használj gránátot, hasznos lehet a NanoGL másodlagos módja is. Ha elfogyott a nép, a jobbkanyar után balra látsz egy létrát, odafent van pár őr, egy gránát (például a kedvenc gyújtósom) felhajítása jó ötlet… Ha elfeküdtek, mássz fel, tágítsd ki szemben a lyukat, küldj előre pár lövést, majd futás ki, fel az ajtóhoz.

7D. HIGH RENT DISTRICT

Kellemes kis utcai menet. Ahogy előrehatolsz

7E. IN THE BACK ALLEYS

Vedd kézbe a NanoGL-t, a moziban könnyes búcsút veszünk Echo barátunktól. Amint vége, lőj úgy három időzített gránátot a szemben terembe, majd megpördülve egy rendeset is hátra. Ha az itteni csapat elfeküdt, szedd ösz-sze a lőszerüket, majd előre az imént megszórt terembe – ha maradt még ellen, az NICW segít eliminálni őket. Ezután előre, lesz egy buggy néhány áldozattal, majd hamarosan balról befut egy ideges RF-tag, „Go! Go! Go!" felkiáltással. Nem go-go lányokra hívja fel a figyelmet: a szembeni folyosó egy T-elágazóba torkollik, előbb balról ugrik elő egy katona, majd jobbról pár, egy vagy kétfős csoportokban, szedd le mind. Az út jobbra vezet, két kolléga robotbogarakkal harcol, nem sok sikerrel. Tetszés szerinti eszközt a kézbe, nekem az Assault Rifle vált be, persze automata, azaz másodlagos tüzelési módban. Ha elfogytak a dögök, egy körfolyosóra jutsz, mindegy, merre indulsz. Én a jobb oldalit javaslom, a bal oldali ágból nyíló szobában egy RF kolléga küld el a búsba, könnyű lelőni véletlenül, ami ugye nem kívánatos. A jobb oldali teremben viszont ellenség, lődd le őket, majd körbeérve továbbiak. Ebben a szembeni helyiségben vízcsobogást hallasz, a jobb hátsó sarokban lyuk, pottyanj le.

8. DANCING WITH THE DEAD

8A. DANCING WITH THE DEAD

Igen kellemetlen pálya következik. Egy kis szobába jutsz, mely a temetőre néz. Folyamatosan érkeznek minden irányból a zombivá tett civilek, a szembeni toronyban a sasszemű (és ezen a pályán megölhetetlen!) Quill figyel precíziós fegyverével, plusz két újratermelődő mesterlövész, tehát ezekre kár golyót vesztegetni. Balra vár rád egy Rail Gun, melynek mágneses lövedéke áthatol a falon – különösen hasznos a másodlagos mód, amely megmutatja az ellenség pozícióját, így nagy biztonsággal ki lehet operálni őket még zárt szobákból is. Hátránya, hogy lőszert alig találsz hozzá, így spórolni kell vele. A csúfságok ellen könnyűfegyvereket ajánlok, főleg, mivel ők is ilyenekkel jönnek, így a lőszerutánpótlás biztosított, legjobb a puska (Shotgun). Igen kellemes a mesterlövész készség is, egyetlen fejlövés, illetve kettő a testbe biztos siker, és persze a HMG, az NICW vagy a NanoGL is bejöhet, kinek-kinek ízlése szerint. A lényeg: robbants lyukat a falba, rohanj ki – balra elől, a kis oldalépületben van kötszer és némi munició a Rail Gun-hoz! –, majd lóhalálában futás a templomhoz, és ki jobbra. Ha a kerítés szökőkút felőli részén vagy, már nem kell tartani a zombiktól – helyettük karabélyos ellen érkezik csőstül. Rögtön a két szélső (kút melletti) mauzóleum között átsétálva a jobb oldali sor első épületébe robbants lyukat, odabent egy csillogó fülbevalót találsz, talán valamelyik programozó hagyta el, jutalom jár érte! („*Find Durgan's Earring*"). Innen kilépve fordulj jobbra, majd a kerítésnél balra. Egy nagy épületet látsz, duplaajtóval, lépj be rajta!

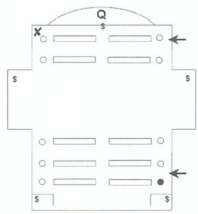
8B. CATACOMBS

Ez egy elég kemény pálya lesz. Első lépésben új barátunkat kell kipróbálni. Vedd elő a Rail Gunt, és nyomd meg a másodlagos tüzelés gombját. A nagy dupla ajtó akkor fog kinyílni, ha kinyírtál odabent legalább egy katonát – de van belőlük bőven, így egy kis trükköt javaslok: jobbra van két baka, akik elég közel állnak egymáshoz. Ha ügyesen forgolódsz, fedésbe tudod hozni a jelüket, így egyetlen lövéssel kettő ellenséget eliminálsz! Ezután gyorsan lépj balra, és dobj egy gránátot, majd okosan pucold ki a termet – akár az NICW, akár a Rail Gun segíthet az ellenfél helyének kikémlelésében. Ha tiszta a terep, elöl, a jobb sarokban pár deszkát találsz a földön, lődd szét őket, és pottyanj le a sötétbe. Éjjelláló elő, óvatosan sétálj előre, míg egy beszélgetést nem hallasz. Lődd szét az ajtószárnyat, ezután a NanoGL másodlagos tüzelésével lőj be egy vagy két gránátot balra. Két katona van ott és egy automata löveg, ha szerencséd van, ezzel mindent elintézel. Odabent balra hátul találsz némi hasznos dolgokat, folytasd az utad előre. Jobbról befut egy nanokatona, majd balról a társa – ha elfeküdtek, válaszd a jobb oldali folyosót. Hamarosan előbb szemből, majd a hátad mögül érkezik az utánpótlás, gondoskodj róluk. Ezután a bal oldali ágban nyomulj tovább. Odalent egy körfolyosó vár, bármerre indulsz, zombikba botlasz. A jobb oldalit

javaslom, elölről és hátulról kapsz a nyakadba ellent, majd jobbra lesz egy kis oldalág, innen is jön katona. Sétálj vissza a folyosóra, és menj egy teljes kört. Ha sikerült minden zombit kinyírni, jutalmat kapsz ezért („*Clear the Catacombs of the Processed*"). Ezután balra lesz egy folyosó, mely lefelé vezet enyhe kunkorral – hamarosan emberi hangokat kell hallanod. Az út egy terembe visz, elég sok ellennel – a Rail Gunnal mérd fel a helyzetet, majd javaslom a mesterlövész készséget, elég jól és gyorsan el lehet intézni vele a figurákat.
A következő sírkamrában újabb jó adag ellen van, ráadásul a semmiből bukkannak elő. Okosan operáld ki őket a polcok közül, az NICW segíthet ebben. Ha elfogyott a nép, sétálj ki a teremből. Bármelyik rámpán fellibeghetsz, a karzat jobb oldalán lesz az ellenség, használd ismét a Rail Gunt a felméréshez (de ne a kilövéshez, szükség lesz a lőszerre!). Ha ez is megvolt, jöhet az újabb hegymenet, újabb tetszés szerinti útvonalon. A folyosón ismét csak mérd fel a helyzetet, az ajtón behajítva egy gránátot meglepheted az ellenséget, ezután ügyesen varrd el a szálakat, és tápolj fel a teremben. Balra, a túlvégen nyisd ki az ajtót – elég agyatlan katonák várnak rád, egymást gyújtják fel... A szokott módon „vedd le" az ellenség pozícióját, és gyors lövésekkel operálj; egy rögtön jobbra, majd jó pár balra. Ha tiszta a terep, jó sok muníciót találsz, ami nem véletlen – egy igazi, kemény menet, klasszikus „Boss Fight" vár rád, a mesterlövész Quill ellenében. Sétálj fel a lépcsőn, és ki az ajtón.

8C. CATHEDRAL

Húzós a pálya, de ügyes taktikával megoldható. A mechanikája a következő: egy kis fülkében vagy, Quill szemben, az oltár fölötti karzaton helyezkedik el. Jobbra fent elöl és hátul egy-egy mesterlövész, lent pár zombi, ezek közül néhány újratermelődik. Mellékelek egy térképet. A Q betű Quillt, a két nyíl a két orvlövészt jelöli, a $ jelek pedig a lő- és kötszert.
A legjobb taktika a következő: a mesterlövész puskával pucold meg az alsó részt a zombiktól, és szedd le az elülső orvlövészt is. Ezután rohanj előre koppanóig, a térképen nagy X-szel jelöltem meg ezt a helyet. Innen mind Quill-től, mind a hátsó lövésztől védve vagy. Öld meg a zombikat, amikor kis csend van, figyeld a jobb hátsó oszlopot (sötét színnel jelöltem). Innen egy újabb félkész nanokatona jön elő, szedd le, majd azonnal válts át a Rail Gun-ra, megfordulva keresd meg Quill-t (jobbra fent), és engedj bele három lövést. Most ismét kézbe a mesterlövészfegyvert, célozd be a hátsó oszlopot, a zombi feltámad, adj neki. Ezután ismét Rail Gun, 3 lövés, vissza. Ebben a tempóban gyakorlatilag mindenféle gond nélkül kivégezheted a sasszemű leányzót – persze ha van elég skulód: öt-hat menet, tehát 15-18 lövedék kell ehhez az akcióhoz. Ha az életerőd lecsökkenne, pont szemben, az oltár mögött van három adag kötszer. Abban az esetben, ha elfogyna a Rail Gun muníciója, a NanoGL másodlagos tűzgombjával kiugorva dobálj fel három időzített gránátot a karzatra, majd gyorsan vissza fedezékbe – ez azért kissé nehezebb móka.



9. A RIVER RUNS TO IT

9A. ON THE DOCKS

Sajnálatos módon ezen a pályán találkozol utoljára hús-vér ellenséggel. Új barátoddal, Quill precíziós műszerével kiélvezheted a helyzetedet. Rohanj balra, és guggolj le a nagy cső mögött, majd elő az új fegyvert. Ez is távcsöves készség, ám ezzel már közelíteni is lehet, trükkösen: minél tovább tartod lenyomva a másodlagos tűz gombját, annál nagyobb a zoom. A fedezék mögül ki-kibukkanva szedegesd le a jónépet a szembeni épületből. Kellemes kis vadászás, ha elegendő arcot lyukasztottál ki, befut Tangier egy tengeralattjáróval. Ha csökken az életerőd, húzódj egészen a cső vagy a beton mellvéd mögé, ezzel teljesen védve leszel, és várd meg, míg regenerálódsz. Középen a stégnél és jobbra találsz egy-egy adag kötszert. Amint megérkezik a felmentő sereg (ha épp bujkálsz, a megjelenő „Objective Completed" felirat jelzi), ugorj fel a stégre, középen.

9B. INSIDE THE SUBMARINE

Az RF1-ben már találkozhattunk tengeralattjáróval, ez egy kissé jobb és erősebb darab, igen jó tűzerővel. Mindkét csövön (elsődleges és másodlagos tűz gomb) torpedókat ereget ki. Tangier elég fürgén tölt újra (valószínűleg ez a dolga, hiszen nekünk kell kormányozni és lőni is...), úgyhogy sűrű csatában elegendő lenyomva tartani az elsütő billentyűt. Persze az ellenfelek sem maradnak adósak, az oldalléptés, illetve az ugrás és guggolás gombja segít elkerülni az áldást (és egy joystick vagy gamepad még inkább...). Jegyezd meg: ők is felváltva nyomják a két csövön a pakkot, úgyhogy ritmusosan táncikálj előttük!
Told előre picit a hajót, azonnal megjelenik az első ellenség, majd nehézségi szinttől függően még egy pár, a legerősebb fokozaton összesen úgy nyolc (bár nem értem rá megszámolni...). Elöl van egy vasszerkezet, itt nehezebb manőverezni, én maradtam a kiindulási ponton, egyszerűbbnek tűnt a pálya. Ha elfogyott az ellen, a gerendákon túl indulj balra. Hamarosan feltűnik egy nagy disznóság – egy hajóról hordókat szórnak a vízbe. Kollegináddból kitör a Greenpeace aktivista, és leckéztetésre buzdít. Célozz a felszín közelébe a nagy piszokfelhőre, ha sikerül az akció, jutalmat kapsz („*Destroy Garbage Scow*"). Ezután már csak pár méter előre, és vége is az etapnak.

9C. DIVE! DIVE! DIVE!

Ez már egy igen húzós pálya lesz. Rögtön beköszön egy versenyző, majd még egy. A sziklák fedezéket jelentenek, persze, amíg szét nem barmolják kölcsönösen őket... Ha őket túlélted, told kicsit előre a szekeret, Tangier hamarosan egy „Charges overhead" kezdetű mondattal jelzi a fentről beköszönő vízibombákat. Szemben a tengerfenéken egy hajó fekszik, a bal oldalán lékkel. Amikor épp csendes a környék, ezerrel vágtass be a belsejébe. Itt két hajó is fog kóstolgatni (vagy csak egy, ha nem nehéz módban nyomod). A hajó viszonylagosan jó fedezék, csak türelmesen dolgozz! Ha kiértél a nyílt vízbe, újabb akadályok bukkannak elő: aknák. Igen kellemetlen jószágok, ugyanis ha egyet kilősz, a többi „felébred", és nyomkövető üzemmódban elkezd a hajód felé araszolni, úgyhogy jó sűrűn kell puffogtatni. Megoldás itt is van: hamarosan pont középen feltűnik egy jókora szikla, amely egy viszonylag biztonságos alagutat rejt, csak szét kell lőni a bejáratot védő bazi nagy bumszlit – ez ráadásul jutalommal is jár („*Geo-Mod past the homing mines*"). Ezerrel rongyolj végig a hasadékon, ha kiértél, vége is a pályának.

9D. THE RIGHT WAY IN

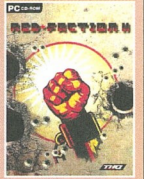
No, ez a kemény meccs! Be kell jutni a bázisra, amit elég hamar meg fogsz találni. Tangier ekkor nekiáll kinyitni a bejáratot, igen ráérősen. Közben jön ezer tengeralattjáró, utadba áll egy újabb vasszerkezet, tele a pocsolya nyomkövetős aknákkal – öröm a köbön, köszönöm... Sok tanácsom nincs, igyekezz elkerülni a mozgásodat gátoló gerendázatot, megpróbálhatod az ellent közel csalni az aknákhoz, de vigyázz, nehogy te oldalazz belé jük! Hab a torta, hogy amikor a csaj már majdnem kész a hekkeléssel, fentről elkez-

Fejlesztő:
Outrage Games
Kiadó: THQ

Megjelenés:
2003-Junius-06

Kategória: FPS

Honlap: http://www.redfaction2.com/



denek potyogni a vízibombák, mint záporeső. Nekem nehéz fokozaton 1, azaz egy százalékon sikerült beterelnem vagy hatodszorra a teknőt biztonságba. Ha kolleginád kinyitotta a bejáratot, kerülj hátra jobbról, és told a szekeret az első kinyúló „nyelv" *alá*, majd emelkedj fel (ugrás). És még valami: ha sikerül az összes lélekvesztőt elsüllyeszteni, bónuszt ér (*„Destroy all Subs"*)!

10. INSIDE THE NANO BASE

10A. INDUSTRIAL PROCESSING

Elég könnyű pálya, és igencsak lineáris, nem fogsz eltévedni. Én az egészet a mesterlövész-puskával toltam végig, néha egy-egy gránáttal besegítve – ugyanis csak zombikkal és nanokatonákkal fogsz találkozni. A „sniper rifle" tökéletes ellenük – egyetlen lövés a fejbe, kettő a testbe és végük. Sajnos a Quill-től zsákmányolt precíziós fegyver sokkal gyengébb, úgyhogy azt gyakorlatilag el is felejtettem innentől kezdve. Amint belépsz a folyosóról, Repta koma kezd osztani gránáttal, menekülj vissza. Pihenj egy picit, és nyomulj újra előre, egy-két lövéssel elzavarhatod az izomagyút, vele úgyis csak később kell megvívnod. Kezdj el vadászni a csúfságokra, óvatosan előrehatolva – balra, fel a lépcsőn, majd végig. Ne felejts el mindig újratárazni, ha van egy kis lélegzetvételnyi idő, még akkor is, ha 5 lövedék van még a tárban, sose tudhatod, mi vár rád! A harmadik teremben Tangier bejelentkezik, természetesen rád testálja a munka oroszlánrészét. Kb. a negyedik teremben elérsz egy irányítópulthoz, hátraarc, fel a létrán, és tovább. Egy cső lezuhan, ugord át a lyukat, az Y-elágazónál ismét beköszön Repta. Indulj jobbra, át a következő termen, és így előre, mondom, nem fogsz elkeveredni, csak óvatosan! A pálya végén sokatmondó arzenál vár rád, mindenféle fegyver és lőszer, no meg ezernyi kötszer. Ez jelent valamit – egy újabb főellenség elleni csatát…

10B. REPTA REUNION

Számomra ez volt a legnehezebb feladat. Repta kedvenc gránátvetőjével (Anti Personal, AP, egyszerre 5 gránátot lő ki) szórja az arcod, az oszlopokból ívkisülések szórakoztatnak, nagy mulatság. Ha a koma lő egyet, azonnal rohanj az ellenkező irányba (ha arcodba kapod a töltetet, azonnal feldobod a nanobakancsod!), és próbáld meg befogni vagy a Rail Gun-nal, vagy odarepíteni egy rakétát a WASP-ból. Utóbbival nem kell pont telibe kapni, elég sebzést ad az is, ha közvetlenül mellé lősz (a fegyver embert nem fog be a gépekhez, járművekhez hasonló módon, tehát ne próbálkozz ezzel, csak lőj!). És persze nagyon vigyázz, lent balra van egy semmibe vezető (leszakadt) szakasz, nekem sikerült 70%-os eredménynél lezúgnom a mélybe, igen boldog voltam… Én vért izzadtam, de valahogy sikerült összehozni, a többi innentől kezdve fáklyásmenet! Amint Repta eltűnik, szedd össze a lőszert, és *az elejtett fegyverét*. Ez nagyon fontos, igen finom szerszám, hasznos lesz! Valahol középtájon találod meg, ezután a bejárati kapu fölött egy szinttel találod meg az ajtót, amin elhagyhatod ezt a rossz emlékű helyet.

10C. HAVING A BLAST

Nyisd ki az ajtót, és óvatosan nyomulj előre. Egy zombi valami csövet buherál, kapd le a fejét, majd gyorsan a társainak is. A teremben jobbra egy Battle Armor, az előtte lévő konzolon 'USE', majd a masina előtt is. Feladatod három generátor felrobbantása (és a túlélés...). Csattogj ki jobbra az ajtón, és intézd el az ellenséget. Ne feledd: az ugrás gomb rakétát lő ki, de ezt közelbe, akadályokra ne lődd ki, mert saját magadat is sebzed! Ha esetleg egy ajtó nem nyílik ki, az azt jelenti, hogy van még ellenség az adott helyszínen, ilyenkor gyorsan fordulj meg, és támaszkodj rá mindkét tűzgombra!

Irány balra, majd át az ajtón. Torpanj meg, a hulla fölül lepotyog a plafonról pár robotpók, lődd szét őket, majd előre, át az ajtón. A következő terembe érve Tangier bejelentkezik, hogy hagyd el a páncélzatod. Még ne tedd ezt meg, sétálj a jobb oldali ajtóhoz – amint kinyílt, nyírj ki mindenkit, majd séta vissza ennek a teremnek a közepére, és most mássz ki a szerkezetből. Rohanj fel a lépcsőkön a terem tetejére, leghátul megtalálod az első áramfejlesztőt az ismerős jellel, 'USE'. Nincs sok időd a télakra, de odalent megjelenik pár koma. Dobj le egy gyújtóbombát, majd vesd át magad a korláton – lépcsőt másznia időigényes, nem fogsz megsérülni a zuhanástól! Amint leértél, foglald el a helyed ismét a lépegetőben, majd nyomás az előbb megpucolt, jobb oldali terembe, és menj ki a túlfelén lévő ajtón.

10D. NO PLACE LIKE HOME

Végig a folyosón, ismét jön pár öngyilkos pók. Öld meg őket, át az ajtón, fektess el mindenkit, majd tovább előre, át a következő ajtón is. A két nanokatona után balra és be. Újabb elleneségek és jobbra egy ezüst ajtó, ezen nem férsz be, ki kell szállnod, ám mielőtt ezt megteszed, az ismerős trükk: séta az ajtóhoz, amint kinyílt, pucold meg a terepet. Most kiszállás, be a terembe, és kézbe Repta fegyverét (Anti Personal). Keresd meg az ismerős jelet, helyezd rá a bombát (USE), majd irány vissza. Amint az ajtó feltárul, egy kisebb hadsereg nanobaka tornyosul ott, lépj hátra, és küldd meg őket új barátoddal, elég hatásos! Siess vissza a vértezetbe, majd gyorsan ki balra az ajtón, be a liftbe, topogj előre a vezérlőpanelig, és 'USE'. Irány fel, de fordulj az imént elhagyott ajtó felé, mivel jön némi hátvéderő.

Most nagyon észnél kell lenni: amint kinyitod az ajtót, támaszkodj rá az összes gombokra: elől három katona, hátul még egy, kezében egy WASP – nem kell taglalnom, mennyire veszélyes a cucc! Ha sikerült eliminálnod őkelmét, irány az ajtó balra, majd a kis fémpallón jobbra, és be az első ajtón. A teremben jó sok ellen, és Molov lélekemelő üdvözlete („Üdv idehaza, katona, mi mind itt születtünk, és Te itt is fogsz meghalni.") Lépegess középre, a bal hátsó sarokban látsz mindenféle gépezetet, egyszerűen minden fegyverzettel támadd le. Amint megjelenik az „Objective Complete" felirat, a feladat teljesítve. Menj vissza a folyosóra, ahonnan jöttél, ölj, és balra tovább, a következő ajtóhoz.

Ismét jobbra vezet az út, át az újabb ajtón. Pár pók beköszön, ne is törődj velük, nyomulj át az ajtón, és be a liftbe. Ismét utazunk, felfelé. Séta az ajtóhoz.

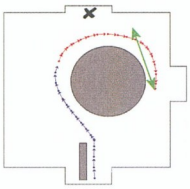
10E. THE NANO ELITE

A teremben jobbra egy kollégát találsz. Sétálj a konzolhoz, 'USE', majd azonnal lépj hátra pár lépést, és mindhárom gombbal egyszerre tüzelj, kapd szét a vetélytársat. Ezután irány az ajtó balra. Belépve Molov új fejlesztésű nanokatonákat mutat be, elitgárda, bár a csatapáncél lövedékeinek elég hamar megadják magukat... Figyelj balra, beköszön onnan is pár koma. Amint csend van, bontsd ki a vizsgálóhelyiségek falát, ajánlom a leghátsó szekciót, persze tisztes távolból. Akkora lyukat kell faragnod, hogy átférj rajta, ezután a túlfelén lévő ajtón kiléphetsz a folyosóra. A sarokhoz érve jön egy ideges civil, de hibázik. Ezután nagyon kell figyelned, ugyanis két újabb polgár fut be, akik megdöbbennek tőled. *Ne mozdulj, ne tégy semmit, ne is pislogj!* Elég egyetlen mozdulat, és máris két áldozat vére szárad a mellvérteden… Ha a párocska tisztes távolban van, nyomás előre, jobbra, jön jó pár elitarc, majd még kettő. Nyomulj át az ajtón, majd azonnal be balra a következőn. Vigyázz, lent a teremben civilek vannak, ne lődd őket! Séta végig, ki az ajtón, öld meg az ellent, majd előre, jobbra. Újabb polgárokat kell elengednod, ezután ki az ajtón, most nyugodtan elengedheted magad, majd balra indulva ismét. Most már csak két ajtón kell áthatolni egymás után, és jöhet az újabb csata – meglepő módon ismét Reptával!

10F. REPROCESSED

Repta olyan, mint az energia Newtonnál: nem vész el, csak átalakul… A 2.0-ás verzió kicsit keményebb, de nem kell félni tőle, egyszerű lesz a meccs. A terem úgy néz ki, hogy pont előtted van egy válaszfal, szemben egy nagy oszlopszerűség bal oldalán Repta+ lövöldözi. A megoldás: lépj jobbra a faltól, és nyomulj előre, szemben Reptával, folyamatosan lőve őt. Erre a fickó megkerüli az oszlopot, neked annyi a dolgod, hogy elfoglalod az ő korábbi pozícióját, és *nem mozdulsz többé!* Mellékelek ehhez is egy térképet, remélem, beteszik az urak – az alulról induló, kék vonal az általad megteendő út, a felső, piros félkörív pedig Repta útvonala. Amint elfoglaljátok az új pozí-

ciót, izomagyú kolléga a nagy (zöld) nyíllal megjelölt útvonalat fogja bejárni, azaz kiugrik, lő, vissza. Neked más dolgod nincs, mint folyamatosan tűz alatt tartani – pár lövés, majd egy rakéta. Amint a koma elveszti az életereje kétharmadát, beugrik a terem végében lévő szellőzőbe (X). Ebben a pillanatban Te is csattogj oda, ugorj ki a vértezetből, és haladéktalanul mássz be a csőbe! Odabent szedj össze mindent, majd finoman nyomulj előre. Repta heves tűz alatt fog tartani – a legjobb, ha elsuttyogsz jobbra, két jókora ládafféle áll ott, ezek mögött fedezéket találsz, csak mindig figyeld, merre mozog a figura. Elég kellemetlen, ugyanis össze-vissza röpköd, hol szemben van, hol a terem túlfelében, a felső részen. Legjobb ellene a Rail Gun, csak figyelj oda, hogy pontosan kapd telibe (amikor piros lesz a célkereszt)! Ha elfogyna a lőszered, oszd a WASP segítségével, ha a plafon alatt produkálja magát, ha pedig előtted táncol, használd ellene saját régi fegyverét, az AP-t. Amint elpusztult a figura, leső egy oszlop, mint híd. Szedj össze minden jóságot, majd ugorj fel a korlátra, onnan a ládákra, a hídra, fuss végig a terem túlfelébe, és ki az ajtón.



11. IN SOPOT'S DEADLY EMBRACE

11A. INSIDE THE STATUE

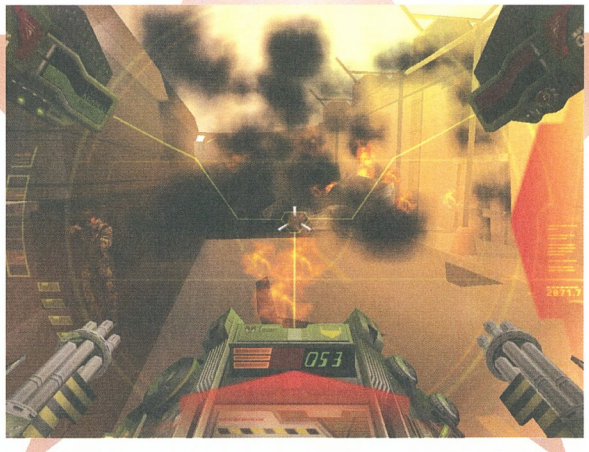
Amint belépsz, egy nanokatona köszönt – az utolsó, ugyanis innentől kezdve csak elitekkel fogsz randizni. Ellenük csak nehézfegyverzettel van esélyed, legjobb a HMG vagy a dupla Nano géppisztoly, ők is ilyenekkel jönnek, úgyhogy ehhez lőszer is lesz. Egyébként a következő két szint merő egy rohanás, ha nem muszáj, ne bocsátkozz harcba, csak fuss!
Tűz fel a lépcsőkön, Tangier rögtön elkezd zsörtölődni, hogy gáz van, mi a fenét csinálltál (csak amit kértél, szivi... *bocs*!). Aztán begyújtja a rakétákat, nyomás utána, mindig csak előre. Hamarosan be fog csekkolni Molov is, próbáld meg elkerülni a kontaktust vele, itt még nem tudod kiiktatni. Szedd le a felbukkanó katonákat, kövesd a csajt, át mindenféle ajtókon. Egy teremben lesz egy kis sűrű csata, majd balra, tovább, fel a lépcsőn, ugrás fel és tovább, Tangier bevár, át az ajtón.

11B. TOWARD THE FLAME

Fel a lépcsőn, és be. Itt lesz pár ellen, úgyhogy érdemes előreküldeni pár gránátot. Ha elült a csatazaj, vedd elő az összes fegyvered, tárazd be, és szedd össze a lőszereket. Hamarosan a nehéztüzérségre lesz szükséged, hiszen a végső összecsapás következik. Sétálj le a kis lépcsőkön, ki az ajtón – egy hosszú menet jön, egyenesen előre, sok ellenséggel. Ha túlélted őket, irány az ajtó, WASP a kézbe, nagy lendület.

11C. THE FINAL BATTLE

Molov egy Battle Armor ólében kóstolgat. Középen egy fal osztja ketté a terepet, ez az egyetlen segítséged. Fuss a fal túloldalára, és a WASP másodlagos tüzével fogd be a jószágot. Maradj a fal közelében, figyelve ellenséged életerőcsíkját. Próbáld meg kitaktikázni: amikor jobbra indul, Te balra menj, és fordítva – ha ezt megfelelő távolságból teszed, a fal szélénél nem megy tovább, hanem megfordul, így táncolva ott tarthatod őt a térelválasztó túloldalán. Persze lövi majd a falat ezerrel – csakhogy ebben három elég széles, elnyűhetetlen elem van, ez fedezéket jelent. Amint ki tudsz lépni, tolj egy rakétát az arcába, és lejts vissza. A lőszer elfogyta után jöhet a Rail Gun, nem kell monitorozni, célozz a figura piros csíkja alá, biztos eltalálod. Ha bekapsz egy lövést, táncolj, míg regenerálódsz, aztán öszd tovább. Elég türelemjáték, de nem lehet gond. Amennyiben ez a fegyver is kiürül, vedd elő Repta AP-ját, és pukkants a vértezet elé. Ha jól működtél, a szerkezet becsődöl, Molov bácsi kipattan, jöhet a második menet (igazi balhé...).



Ex-főnököd Rail Gunnal oszt, úgyhogy azonnal ugorj félre. Most egy körtánc veszi kezdetét. Folyamatosan rohanj körbe, fel-le ugrálva, ezzel, ha ügyes vagy, kikerülheted a lövéseket – de soha ne fuss szembe vele, mindig csak oldalra! Oszd az AP-val, amíg tart, majd azzal, amiben van még lőszer, persze a legerősebbel kezdve. Ha idáig eljutottál, ez már tényleg nem lehet probléma!

És a vége…
A hősiesség (Heroic) szintjétől függően négyféle befejezés van – ezek nemcsak rettentő csúnyák, hanem siralmasan együgyűek is. Azok kedvéért, akik nem értenek angolul, közlöm a fordítást, és hangsúlyozom, ezt nem én találtam ki, tényleg ez a szöveg, bármilyen elképesztően bárgyú is. Ennyi tellett a fiúk kreativitásából…

1. Glory days (Dicsőséges napok; 75% – 100% hősiesség)
Aliast bátorságáért kitüntették, és az újonnan alakult Vörös Frakció kormány katonai tanácsadója lett. Tangier túlélte a zuhanást – Alias és Shrike kimentette őt. Politikai karriert futott be, és ő lett a Nemzetközösség első demokratikusan megválasztott kancellárja. Shrike az újjáalakult nemzetközösségi légierő civil konzultánsaként kamatoztatta pilótaképességeit.

2. I remember Sopot (Emlékszem Sopotra; 50% – 75% hősiesség)
Alias az újonnan alakult Vörös Frakció kormány katonai tanácsadója lett. Amikor sok évvel később visszavonult, emlékirata 17 hétig vezette a bestseller listákat, és végül videojáték készült belőle. Tangier túlélte a zuhanást, és egy arra haladó hajó kimentette. Végül a Marsra emigrált, ahol az újjászervezett Ultor bányatársaság biztonsági alelnöke lett. Shrike maradt az államközösségben, és beházasodott egy cirkusztársaságba. Végül megcsinálta szerencséjét: a Sopot szigetén felépített vidámpark fő sztárja lett.

3. On the road again (Újra úton; 25% – 50% hősiesség)
Aliast a Vörös Frakció kormányzata bíróság elé állította a Vörös Frakció főhadiszálláson történt mészárlás fő gyanúsítottjaként. Bár a számos polgári áldozat meggyilkolására utaló bizonyítékok nem voltak egyértelműek, Alias verzióját az eseményekről senki nem tudta alátámasztani, ezért gyilkosság vádjával elítélték, és jelenleg kivégzésére vár. Tangiert a kikötőből egy arra haladó szemétmentesítő hajó kimentette. Beleszeretett a hajó kapitányába, újraházasodott, és azóta boldogan él a hajón férjével, hat gyermekével, két kutyájával és három macskájával. Mivel túl megbízhatatlannak ítéltetett, Shrike-ot a Vörös Frakció kormánya száműzte a Nemzetközösségből. Végül lelőtték, amikor a harmadik világ országaiból elektronikus játékok kalózmásolatait próbálta becsempészni a nemzetközösség területére.

4. Judgement day (Az ítélet napja; 0% – 25% hősiesség)
Aliast mutánsnak bélyegezték, aki veszélyt jelent a nemzetközösségre. Nyilvános ceremónián megfosztották állampolgárságától, és halálra ítélték. Merészen megszökött épp nyilvános kivégzése előtt, és soha többé senki nem hallott felőle. Bár Tangier túlélte a zuhanást Sopot szobráról, soha nem találták meg, teste sem került elő. Különös megjelenése és pszichológiai problémái miatt Shrike hajléktalan munkanélküliként végezte.

Nem hiszem, hogy a fentiekhez sok kommentárt kellene fűznöm – felejtsük el gyorsan, úgy ahogy van, az egészet…

Fathrael

RED FACTION 2 - FEGYVEREK ÉS MUNÍCIÓK

A munició típusánál zárójelben megadtam, milyen néven kerültek be a játékba (ez jelenik meg a képernyőn, ha felszeded őket), hiszen a legtöbb fegyver közös, egyfajta lőszert használ (könnyű, közepes, nehéz, gránát, stb.).
A tár/kapacitás együtt adja ki az adott fegyverhez egyszerre elraktározható lőszer mennyiségét, azaz a 6/6 értelmezése: 6 a fegyverben, 6 a hátizsákban, tehát maximum 12 lőszer. A fegyvereket a játékban szereplő sorrendben sorolom fel, megadva a hozzárendelt, alapértelmezett billentyűt – itt hívom fel a figyelmet, hogy 14 készség van, így akinek nincs görgős egere, mindenképp bírálja felül az eredeti gombkiosztást, ugyanis az utolsó két fegyverhez (AP és nanogéppisztoly) magyar billentyűzeten nem lesz megfelelő gomb!

–

CSP-19 félautomata pisztoly (Semi-Automatic Pistol; 1)
Elsődleges tűz: Egy lövés
Másodlagos tűz: Ütés a pisztollyal
Speciális képesség: mindkét kézbe felvehető egy-egy
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 9 mm-es könnyűlőszer (Light Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 16/256
Alapfegyver, gyors, de kis sebzésű. A robotpókok ellen hasznos, főleg párosan használva őket. Az ütés haszontalan, ez nem az a játék, ahol esélyed van közelharcban…

CMP-32 géppisztoly (Machine Pistol; 2)
Elsődleges tűz: lövés, automata
Másodlagos tűz: –
Speciális képesség: mindkét kézbe felvehető egy-egy
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 9 mm-es könnyűlőszer (Light Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 32/256
Nagy tűzgyorsaságú fegyver, épp ezért halálos, ám ugyanakkor zabálja a munícióit. Mindenképp párosan jó őket használni, felváltva, így amikor az egyik kiürül, jöhet a másik, közben hősöd a harmadik kezével újratáraz…

CSMG-19 hangtompítós géppisztoly (Silenced Machine Gun; 3)
Elsődleges tűz: egy sorozat
Másodlagos tűz: –
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 9 mm-es lövedék (Light Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 64/256
Főleg a játék elején jó, nagy kapacitású, gyors. Később lesz nála jobb is.

CAS-14 automata harci puska (Automatic Combat Shotgun; 4)
Elsődleges tűz: Egy normállövedék
Másodlagos tűz: Egy gyújtólövedék
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid
Munició típusa: 10-es puskalőszer / gyújtólőszer (Shells / Phosphor Shells)
Tár mérete / Kapacitás (puskalőszer): 8/96
Tár mérete / Kapacitás (gyújtólőszer): 8/16
Elég haszontalan, mert bár közepesen erős, de lassú, főleg a másodlagos módban, ez főleg közelre jó, bár lőszert alig találsz majd hozzá. Zombik ellen bevethető, különben nem sokat ér.

CAR-72 katonai támadókarabély (Military Assault Rifle; 5)
Elsődleges tűz: 3-as sorozat
Másodlagos tűz: teljes automata tüzelés
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 7,62 mm-es nagy sebességű, páncéltörő lövedék (Medium Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 48/192
Ez már egy elég jó fegyver, erős és főleg emberi ellenfelek ellen, fejlövés esetén halálos. Sok ellen esetén tartsd lenyomva az elsődleges tüzet, ez sokszor hatásosabb, mint a másodlagos automata mód!

CSR-60 mesterlövész puska (Sniper Rifle; 6)
Elsődleges tűz: egy lövés
Másodlagos tűz: teleszkóp be- és kikapcsolása
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid - hosszú
Munició típusa: 7,62 mm-es páncéltörő lövedék (Medium Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 6/192
Kellemes jószág, emberi és nanoellenfél ellen is egy fejlövés elég a boldogsághoz. A nanobázison szinte csak ezt használtam.

NGL-8 nanotechnológiás gránátvető (Nanotech Grenade Launcher, NanoGL; 7)
Elsődleges tűz: egy becsapódáskor robbanó gránát
Másodlagos tűz: egy időzített gránát
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 40 mm-es HV HE gránát (Grenades)
Tár mérete / Kapacitás: 6/30
Igen finom műszer, főleg a másodlagos módban, bármilyen akadály fölött vagy mellett, sarkokon bedobhatsz egy-két csomagot, és számolhatod a sikolyokat. Közelre persze nem ildomos használni, mert te is kaphatsz a repeszekből!

N.I.C.W. nanotechnológiás egyéni támadófegyver (Nanotech Individual Combat Weapon; 8)
Elsődleges tűz: egy 7,62 mm-es lövedék, automata módban
Másodlagos tűz: egy 40 mm-es HV HE (nagy sebességű, nagy robbanóerejű) gránát
Speciális képesség: falon át is megmutatja az ellenség helyét, illetve annak életerejét
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 7,62 mm-es páncéltörő lövedék / 40 mm-es HV HE gránát (Medium Rounds / Grenades)
Tár mérete / Kapacitás (lövedék): 48/192
Tár mérete / Kapacitás (gránát): 5/30
Egyik kedvencem, főleg, mert megmutatja az ellenség helyét és életerejét. Közelre és középtávolra egyaránt jó, és elég halálos.

NPSR-755 precíziós mesterlövész puska (Precision Sniper Rifle; 9)
Elsődleges tűz: egy lövés
Másodlagos tűz: teleszkóp be- és kikapcsolása, nyomva tartva zoom
Speciális képesség: a teleszkópban lévő vörös nyíl az ellenfél felé mutat
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 7,62 mm-es páncéltörő lövedék (Medium Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 32/192
Egyjátékos módban sok haszna nincs, mivel főleg emberi ellenfelek ellen jó, a nanokatonák és zombik ellen hatásosabb az egyszerű társa. Amikor hozzájutsz a kampányban, már ezekkel kell harcolni, úgyhogy sokat nem vettem elő, bár akkor jó, ha nem tudod, honnan lő az ellen, a fegyver teleszkópja megmutatja a helyet. Multiban viszont hasznos lehet…

CMRD-32 mágneses impulzusfegyver (Magnetic Rail Driver; 0 [Ö])
Elsődleges tűz: egy lövés
Másodlagos tűz: monitor bekapcsolása
Speciális képesség: a monitor oldalán kis nyilak mutatják az ellenfél pozícióját
Hatósugár: közepes - hosszú
Munició típusa: fémtömbök (Slugs)
Tár mérete / Kapacitás: 3/12
Nagy erejű fegyver, sajnos kevés lőszert találsz hozzá, ezért takarékoskodni kell vele. Arra mindenképp jó, hogy mielőtt belépsz egy helyiségbe, felmérd a terepet, hol az ellen. Egyszerre több figurát is képes elintézni, ha a jeleik fedésbe kerülnek!

JF90-HMG/BF nehézgépfegyver (Heavy Suppression Machine Gun; - [Ü])
Elsődleges tűz: sorozat, automata
Másodlagos tűz: –
Speciális képesség: a fegyver tetején lévő jel vörösre vált, ha a cél a célkeresztben van
Hatósugár: rövid
Munició típusa: .50 kaliberes heveder (Heavy Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 99/297
Nagyon erős jószág, főleg fejlövésekben ideális társ. Egyetlen hátránya, hogy lassú az újratárazás, így ha fogytán a lőszer, és sok ellen jő, bújj el, vagy válts fegyvert időben!

W.A.S.P. területtámadó rakétavető (Wide Area Saturation Projectile; = [Ö])
Elsődleges tűz: egy rakéta
Másodlagos tűz: célbefogó és nyomkövető rendszer aktiválása
Speciális képesség: N/A
Hatósugár: közepes - hosszú
Munició típusa: 15 cm-es nagy robbanóerejű rakétalövedék (Rockets)
Tár mérete / Kapacitás: 6/6
A játék rakétavetője, sajnos ehhez is alig találsz majd lőszert. Főleg szerkezetek, járművek ellen hatásos, a másodlagos tűzgomb befogja őket, a nyomkövető üzemmód miatt még céloznod sem kell. Emberi ellenfelet nem tudsz befogni, persze a lövedék ettől még igen hatásos ellenük...

MKAP-97 személytámadó gránátvető (Anti-Personnel Weapon; [)
Elsődleges tűz: öt gránát
Másodlagos tűz: tapadógránát
Speciális képesség: –
Hatósugár: rövid - hosszú
Munició típusa: 40 mm-es HV HE gránát (Grenades)
Tár mérete / Kapacitás: 15/30
Az RF fúziós rakétavetőjéhez hasonló szépség, egy lövésre 5 gránátot lök ki, ami mindent elsőpör az útjából, a másodlagos mód rátapasztja a gránátokat falra, padlóra, ezek időzítve robbannak. Sajnos az ötös sorozat miatt nagyon zabálja a munícióit, ennek ellenére ha egyszerre sok ellenfél esik neked, ne habozd használni!

NCMG-44 nanotechnológiás géppisztoly (Enhanced Machine Gun;])
Elsődleges tűz: sorozat, automata
Másodlagos tűz: –
Speciális képesség: mindkét kézbe felvehető egy-egy
Hatósugár: rövid - közepes
Munició típusa: 7,62 mm-es páncéltörő lövedék (Medium Rounds)
Tár mérete / Kapacitás: 64/192
Hasonló a normál géppisztolyhoz (UZI), csak erősebb, nagyobb lőgyorsaságú, és jóval halálosabb, főleg duplán használva. Hátránya, hogy ez a jószág még jobban fogyasztja a lőszert, úgyhogy hamar kimerül.

Frag Grenade (Repeszgránát; G)
Személyek és könnyű járművek ellen, nagy hatósugarú.

Incendiary Grenade (Gyújtógránát; G)
Csak személyek ellen, nagy hatósugarú, a rohangáló emberi lény felgyújtja a többieket is (nanokatona nem rohangál, állva ég el).

Shock Grenade (Sokkoló gránát; G)
Csak személyek ellen, kárt nem tesz bennük, csak megzavarja (megfordítja) a mozgásukat és célzásukat. Közepes hatósugarú, ideális meneküléskor, vagy ha izgága ellent fejlövéssel akarsz kiiktatni.

Satchel Charge (Akna; G)
Rátapasztható tárgyakra illetve ellenségre, időzítve robban. Ha ügyes vagy, felhajíthatod a levegőbe, és repülés közben belelőve felrobbanthatod (agyaggalamb-lövészet).

BLOODRAYNE

LOUISIANA

Training

Az úgymond nulladik pálya tökéletesen megfelel arra, hogy begyakorolhassuk a mozgásokat, és elsajátíthassuk a kezelés apróbb trükkjeit. Elsőként mindjárt a hosszú ugrással kezdhetünk, ami az Ugrás gomb egyszeri, majd utána folyamatos nyomva tartásával érhető el. A vizet átszelve egy villanypóznára ugorhatunk fel – ezt minden nehézségek nélkül a program automatikusan elvégzi nekünk, ha olyan tárgy közelébe kerülünk, amit hasonlóképpen megmászhatunk. A ház ajtaját egy ugrásos rúgással lehet betörni, amit a belső falon mi is gyakorolhatunk: Ugrás gomb plusz nyomva tartás. Az első számú akciógombbal (ami alapesetben a bal egérgomb) lehentelhetjük a bent bámészkodó szerzetet. A következő trükk, amit megtanulhatunk, az auránk használata – a 3-as gomb lenyomásával egyfajta éjjelátó módba kerülünk, ahol piros folttal láthatjuk a közelben ólálkodó idegeneket. Menjünk tehát a folyosó végére, és akár az E betűs vérszívással, akár a bal egérgombos kaszabolással intézzük el a szerencsétlent. Még egy utolsó jó tanács: az aura módban fehér, világos folt jelzi a továbbjutás irányát, amennyiben a későbbiekben teljesen tanácstalanok lennénk.

Sanctuary

Az „igazi" első pályán meglepően kevés dolgunk lesz – illetve hát: a gyakorlás második feleként, beletanulhatunk a küzdelmek mikénẗjébe és hogyanjába. Először is fedezzük fel maguknak a templom szépségeit, ahol azon kívül, hogy elbeszélgethetünk Mynceszel, begyűjthetjük az első, komolyabb fegyvereinket. Miután saját bőrünkön tapasztaljuk a ránk rontó ellenfelek jelenlétét – ideje mészárolnunk egy kicsit. A rendtétel után fáradjunk a templommal szemben lévő falhoz – ahol a kijáratot kéne kinyitnunk. Mivel ez nem sikerül, marad a póznázás: ugorjunk fel az egyik villanyvezetékre, és sétáljunk át a következő pályára.

City of the Dead

Ugorjunk le a póznáról, majd sétáljunk be a temetőbe. A rövid mészárlást követően igen megpróbáltató rész következik: a biomassza felkutatása. Na nem éppen a keresgélés problematikája, ami gondot okoz, hanem a hely megközelítése. Az irányítás labilissága miatt kicsit nehéz lesz megközelíteni a pálya végi helyet. Ámbátor próbálkozhatunk a pálya mellett futó villanypóznával, vagy akár a kerítéssel is… A cél: eljutni a hátsó udvarba, ahol a fal mellett tanyázó biomasszát kell lekaszabolnunk. Javasolnám a BloodRage bekapcsolását (már amennyiben elég vért szívtunk már magunkba) – ezzel ugyanis se perc alatt végezhetünk a pókokat köpködő fészekkel. Utána Mynce jelenik meg, és tárja fel a tényt előttünk: még számtalan ilyen fészek lehet a környéken, úgyhogy ideje belehúznunk. Az esetleges túlélőket pedig a sírásóhoz hozhatjuk a hátunk mögött lévő épületbe. Kapunk új segédeszközt is, a csáklya képében – ezzel messziről húzhatjuk magunkhoz az ellenfelet. A falba épített ajtón keresztül távozhatunk a gettóba.

Ghetto

A süllyedőfélben lévő teherautót kihasználva, két ugrással máris a szemben lévő tisztáson találhatjuk magunkat. Itt 4 darab házat találhatunk majd egymás mellett, amiket jobbról balra kezdjünk el felfedezni. Az elsőnél mindjárt zárt ajtókba is ütközünk, ám ez ne vegye kedvünket – a hátsó bejárat ettől még tárt karokkal fogad minket… Bent az egyik szobai fal lebontható lesz, így máris közelebb kerülhetünk a célunkhoz: megmenthetjük az első kiszabadítandó túszunkat. Miután útba igazítjuk a biztonságos búvóhely felé, távozzunk a bejárati ajtón. A mellettünk lévő harmadik házba a jobb oldalán lévő repedésen keresztül juthatunk be, ahol egy kis őrjöngést rendezve könnyedén szerelhetjük le az egyik sarokban posztoló biomasszát. A harmadik házikóba is viszonylag egyszerűen tudunk majd bemenni: vagy az első ajtón keresztül futunk át a maró sósavon, vagy a tetőről ereszkedünk be a bal oldalán található ablak betörésének segítségével. A lényeg egyébként egy: kiszabadítani az itt rejlő túszt, majd távozni a következő pályára. Fegyvergyűjtögetők még benézhetnek a negyedik házba, ahol pár rúd dinamittal gazdagíthatják készleteiket, majd a villanypóznát használhatják a pályaléptetéshez.

Town Hall

A villanyvezetékről leszállva máris egy háztetőn találhatjuk magunkat. Innen a lenti földrészt megcélozva fordíthatunk hátat a mögöttünk lévő pusztaságnak, és fedezhetjük fel az ódon raktárépületet. A számunkra maró anyagként ható zöldes vízben értelemszerűen minél kevesebbet kéne majd maradnunk, hiszen nem tesz jót az egészségünknek – és már vár ránk az első nagy megmérettetés ezen a pályán, ahol minden energiánkra szükségünk lesz. A lépcsőn felrohanva és a szomszédos hangárba belépve már láthatjuk is az újabb biomasszát, vagyis az újabb elintézendő ellenfelet. Két lehetséges megoldás létezik: az előző pályán felszedett dinamitokkal könnyedén ripityára bombázzuk – vagy pedig marad a puszta kézzel történő szétcincálás. Ez utóbbi annyiban lesz körülményesebb, hogy ugrálgatnunk kell a biomassza mellett lévő hordókra, és vissza, hogy viszonylag sértetlenül ússzuk meg a küzdelmet. Miután itt végeztünk, nyargaljunk vissza a ház előtti tisztásra, ahonnan egyenes út vezet a következő épülethez. Útközben ugyan le kell még győznünk pár szakadt tagot, ám ez ne hátráltasson minket. Az épületbe, ami kisvártatva tűnik fel majd az út bal oldalán, a hátsó részéről juthatunk be – miután kiszúrtuk, hogy az emeleti rács az ablakról a földön hever. Szóval másszunk be az ablakon, majd a lépcsőn keresztül jussunk vissza a földszintre. Itt keressük a repedéses falat, amit betörve egy újabb civilhez jutunk. Miután eligazítottuk, hogy merrefelé kell visszamennie, tárazzunk be az általa felhalmozott fegyverekből, majd törjünk ki a házból. Az időközben ránk rontó ellenfeleket, mondanom sem kell talán, nyugodt szívvel intézzük el. Távozni a villanypóznára ugorva tudunk majd.

The Beauregard House

Szálljunk le a villanypóznáról, majd vegyük be az előttünk lévő házat. Ehhez persze először szereljük le a második szinten álldogáló két mesterlövész zombit, majd a ház előtti villanyvezetékre felpattanva másszunk fel a vityillós tetejére. Itt a füstölgő kéményt keressük, aminek segítségével máris a ház belsejében találhatjuk magunkat. Itt ugyan még ki kell ütnünk a kémény oldalát – de miután bejutottunk, intézzük is el gyorsan az itt ólálkodó ellenfeleket. A jobb oldali ajtón keresztül a felső szintekre juthatunk, ahol pár ajtó és folyosó körbejárása után egy olyan szobába érünk, aminek egyik oldalán repedéseket találunk. Mondanom sem kell: ide kell berúgnunk magunkat, hogy megmentsük az erre a pályára rendelt túszt is. Miután elkalauzoltuk a megfelelő helyre, fogjuk magunkat, és caplassunk vissza a biliárdszobába, majd a másik ajtón keresztül távozzunk a felvonóhoz. Ezt kisebb keresgé-

lés után lent meg is találjuk – ám nincs benne akkumulátor, így az egész szerkezet működésképtelen. Ezen könnyen segíthetünk, hiszen ha kimegyünk az ajtón, és a ház szemközti részében lévő garázsból felvesszük az elemet, máris lejuthatunk a pincébe a biomasszához. Ha felvettük a dinamitot a második emeleten, szintén nem lesz nehéz elintéznünk a savban tocsogó fészket, ám a Vérengzés használatával is hasonló eredményeket érhetünk el. A harc végeztével tegyünk egy kört a ház körül, hiszen a kerítésen kívül található stég mögötti villanypóznán keresztül máris távozhatunk a következő pályára.

Colonial Power

Tárazzunk be a nagy épület tetején (ide a villanypóznák segítségével juthatunk), majd vissza a földre, hiszen a duplaajtón keresztül juthatunk a gyárba. Itt a középső szinten találjuk magunkat, ám a savval teli medencéhez csak úgy juthatunk, ha előbb leeresztjük belőle a folyadékot. Ehhez menjünk fel az emeletre, majd az ablakot betörve a gépterem kapcsoljuk át a pirosan világító lámpa alatti kart. Ezáltal a vízszint lejjebb emelkedett, így máris lejuthatunk a biomasszához. Igen ám – csakhogy a körülötte lévő elektromos áramot még mindig nem hatástalanítottuk, úgyhogy ezt tegyük meg most! Nem másképp, mint a gőzölgő tartály szétverésével, ami az egyik állványzaton piheg. Ezután ajánlatos a dinamitok, vagy a Bloodrage használata, hiszen ezekkel pikk-pakk túllehetünk az utolsó biomasszán – viszont nélkülük sem lesz túl nehéz legyőznünk a főellenfelet. Mindösszesen arra figyeljünk, hogy a lehetőségekhez képest mindig maradjunk a szárazföldön.

City of the Dead

Miután elintéztük a biomasszák utolsó írmagját is, visszakerülünk a biztonságos helyként aposztrofált temetőbe. Itt azonban nem várt fordulat következik be: az ideküldött embereket, és magát Mynce-t is elraboljják az idegenek, úgyhogy egy perc nyugtunk sem maradhat, utánuk kell mennünk. Előtte azonban betárazhatunk a fegyverekből a sírásó helyén, majd miután megöltük az őrszemeket, a kirobbantott falon keresztül távozhatunk a következő pályára.

Old Town

Avagy a futkorászós pálya. Nagyjából és egészében egyetlen ellenféllel sem kell leállni verekedni, hiszen a cél, hogy utolérjük az emberrabló spiont, aki elvezet minket a lények főhadiszállására. Ezt pedig a háztetők és villanyvezetékek kígyózó egymásba fonódásai segítségével tehetjük meg. Egyikről a másikra, gyorsan egymás után, hogy ne hagyjuk elfutni túl messzire az üldözöttünket. Ha ez bekövetkezne, az egész pályát kezdhetnénk elölről. Az utolsó villanyvezeték után még az is előfordulhat, hogy egy kicsit a vízben is kell haladnunk, ám hamar szembetaláljuk majd magunkat a következő szilárd talajjal. A pálya végét az utolsó pózna mellett parkoló csónak jelzi.

Queen Of the Underworld

Az első főellenséges pálya. Mit ne mondjak, elég izzasztó harc lesz – de ne szaladjunk ennyire előre. Elsőként igyekezzünk feltölteni magunkat mindenféle földi jóval (főleg fegyverekkel, és persze sok-sok vérrel), majd célozzuk be a mocsár közepén lévő hajóhadat. Az iránytűnkön láthatjuk, mennyire járunk jó helyen éppen, de amint a gyertyákkal megrakott helyre érünk, egy óriási szörny emelkedik ki a mocsárból – na pont ő lesz az első főellenfelünk. Legyőzése viszonylag egyszerű, ha rendelkezünk a szükséges vérmennyiséggel, hiszen akkor vérengzést alkalmazva csak elnyiszáljuk az egyik lábát, így kiránthva alóla a biztonságot jelentő talajt, és amíg a földön fekszik, nyugodt szívvel szétdarabolhatjuk őt.

ARGENTINA

Infiltration and Execution

Igazándiból véve ettől a szinttől kezd izgalmassá válni a játék, hiszen soha nem látott mennyiségű ellenfelet és nehézségű pályákat kapunk. 5 évvel az előző pálya történései után egy náci erődbe látogatunk, és vadul bevethetjük új fegyverünket, a lassítást is. Evvel jóval gyorsabban mozoghatunk, mint általában, illetve azzal, hogy mindent lassítva látunk, sokkal könnyebben kimanőverezhetünk egy-egy véres leszámolásból. Arra vigyázzunk még, hogy a díszes egyenruhába öltözött vezetőkről lepereg a csáklyázási kísérletünk, úgyhogy őket csak hátulról kaphatjuk el ezzel a módszerrel, vagy marad az elölről tüzelés. Szóval végezzük is ki rögtön a világítótorony őrét, majd figyeljünk arra, hogy ne érinthesse meg senki a termekben elhelyezett biztonsági kapcsolókat, különben még több ellenséges egység ront majd ránk. Innen a kis folyosón juthatunk tovább a következő nagy terembe, ahol 2 őr elintézése vár ránk. Ezt a szintet amúgy oda-vissza átvizsgálhatjuk, mert rengeteg lesz rajta a fegyver és a töltény, de nekünk most észak felé kell továbbhaladnunk, ahol miután lerendeztük az első fogadóbizottságot, jobbra felugorhatunk a felső emeletre, ahol jobbra elindulva hamarosan egy ajtóhoz érünk. Itt Braun Mekay ezredest találjuk, aki rajta van a mi kis listánkon, úgyhogy intézzük is el ízibe. Miután begyűjtöttük a hagyatékait, hagyjuk is el a helyet, amerre jöttünk, majd essünk vissza a középső szintre, és végigfutva a vasrácson, bal irányba terelődjünk. Itt a két ajtón átjutva a következő pályára jutunk.

Communication Breakdown

A pálya viszonylag lineáris lesz: át kell jutnunk a könyvtáron, majd egy kis mészárlást rendezni a folyosókon, végül pedig elkapni azt az ifjú suhancot, aki meglógott a liftet működtető elemekkel. Ezt jobbra tehetjük meg, a terem szélénél található ajtó mögött, illetve a következő folyosórendszer végén. Rohanjunk át a pármillió szobán, majd végül a lépcsők tetején jobbra fordulva hamarosan utolérhetjük a tolvajt. Miután visszakoboztuk tőle a liftet működtető elemet, rohanjunk vissza a nagy terembe, és használjuk a céltárgyon. A lenti szobából egyenesen átfutva a következő helyiségbe egy újabb gyilkost intézhetünk el. Itt a jobbra található ajtón visszajuthatunk a fő terem alsó részébe, ahonnan már csak fel kell lépcsőznünk, és a hátunk mögötti ajtón bemenni. Felszaladni a lépcsőn, át a folyosón, és az elágazásnál balra menve kifutni a következő pályára.

Thule Chapel

Viszonylag egyszerű és rövid pálya: a második főellenfelünk a játék során. Már amolyan igazi főellenfél-féleség. Ehhez azonban pár termen és katonán át kell még gázolnunk. Megijedni nem kell: eltévedni semmiképpen nem fogunk, hiszen csak egy irányba haladhatunk a pályán. A cél a kápolna maga, ahol Von Blut tart valamiféle okkult szertartást. A szónoki pult azonban hamar ádáz golyószóró barakká változik – ezt kéne tehát valamilyen módon kicseleznünk. A legkézenfekvőbb megoldás a kétoldalt elhelyezkedő pillérek mögé való bújás, majd az ott ólálkodó katonáktól történő fegyvermegvonás. A töltényekre és puskákra ugyanis rendkívüli módon szükségünk lesz. A taktika nagyjából a következőképp fog alakulni: Von Blut háta mögé kerülve mint az őrült kezdjük

el sorozni a fegyverünkkel, majd miután már megfordult, gyorsan húzódjunk fedezékbe. Ezt jó néhányszor eljátszva egy idő után holtan találjuk a főpapot. Motozzuk meg, majd az iratokkal együtt távozzunk a bejárat irányába.

Communication Breakdown

Visszatértünk szeretett pályánkra, ahol rögtön a balra nyíló helyiségből kell rádiókapcsolatot teremtenünk megbízónkkal, DarkMannel. Miután beolvastuk neki a Von Blutnál talált bizonyítékokat, arra kér, hogy azonnal semmisítsük meg a rádiót, hogy mások ne tudják használni utánunk – valamint hogy keressük meg az ereklyét, amiről a papír ír. Ez utóbbira még várnunk kell egy paránvit, azonban a robbantáshoz már most is nekiláthatunk. Kezdjünk el visszafutni a folyosóra, majd egyenesen egészen a repedésig menjünk. Itt törjünk be a raktárba, és szabdaljuk szét az összes hordót. Az egyik alatt a robbanószert találjuk. Ezzel caplassunk vissza a rádiószobába, és helyezzük le a dinamitot. Aztán viszont spuri! Mivel ez a pálya már nem tartogat újabb lehetőségeket számunkra, menjünk vissza, ahonnan jöttünk: le a lépcsőn, át a sok termen, vissza a könyvtárig, majd ki a bejáraton.

Infiltration and Execution

A nagy körpályára jutottunk, ahol most még mindig a pár náci tiszt likvidálása a feladatunk. Mint láthatjuk a radarunkon: két irányba is távozhatunk – nekünk egyelőre viszont az kell majd, amelyiken a dokkokba kerülünk. Ezért essünk le a legalsó szintre, egészen a teherautó mellé, ahonnan a nagy ajtón keresztül egy folyosórendszerbe jutunk. Itt szaladjunk körbe, egészen addig, ameddig el nem fordulhatunk jobbra. Fussunk át az ajtókon és termeken, végül a nagy duplaajtón keresztül távozzunk a pályáról.

The Dock

Hatalmas pálya, ám megijedni nem kell: sorban egymásután követik egymást az események – tehát mondhatni igen lineáris megoldásra számítsunk. Először is lépjünk be az arénába, majd folytassuk az utunkat a tengeralattjáróhoz az oldalsó ajtón keresztül. Mindjárt itt meg is mérkőzhetünk az első kivégezendő parancsnokkal – egyedül arra ügyeljünk, hogy mihamarabb a háta mögé kerülhessünk, és egy szippantással kiszívhassuk belőle az összes vért. Most feljebb kell ugranunk, a felettünk található állványzatra. Innen ajtókon és folyosókon keresztül kell megközelítenünk a kettes számú parancsnokot. Az első elágazásnál jobbra fussunk, majd végül az utolsó ajtó mögött, a zuhanyzóban rá is találhatunk. Forduljunk vissza, és jobbra kezdjünk el futni a lépcsők irányába. Lent hamarosan egy gőzzel teli terembe érünk – itt a rádióállomás melletti közvetlen ajtót kell megkeresnünk, ami egy rövid folyosórész után a harmadik, és egyben utolsó generálishoz repít minket. Szépen osonjunk fel az emeletekre, majd kerüljünk a generális háta mögé. Innentől kezdve sok hozzáfűznivalóm nincs a pályához: juss vissza a kezdőponthoz az egyik oldalsó ajtó segítségével, majd távozz azon az ajtón, amelyiken bejöttél.

Infiltration and Execution

Már igazán nincs sok hátra ebből a pályarészből: rögtön a kezdés után fordulj balra, és a börtönblokkon keresztülhatolva addig fuss, amíg az őrház melletti ajtó el nem juttat arra a folyosóra, amin távozhatsz a barakkok irányába.

The Barracks

Az előttünk álló folyosó végén egy kijáratnak tűnő ajtó vár minket, ám egyelőre nem használhatjuk, hiszen hiányzik hozzá a kódkártya. Ezt kell megkeresnünk ezen a pályán – és nem is lesz olyan messze… Kezdjünk el futni a jobb oldali folyosón, amíg ellenállásba nem ütközünk. Lépjünk be a távolabbi ajtó mögötti terembe, ahol a függönyök mögötti jobb oldali ajtót használjuk. Kis folyosózgatás után megpillanthatjuk a konyhát, és benne a következő ellenfelünket is: ne kegyelmezzünk hát neki! A kulcs nála volt, így nem kell mást tennünk, mint az idevezető utat visszafelé megtéve használjuk az imént látott kapu előtt. A lépcsőzés után a pincébe jutunk. A ránk támadó haramiáktól tán' mondanom sem kell: vegyük el az összes fegyverüket, majd közvetlenül jobbra fordulva fussunk át a mellettünk lévő garázsba. Itt láthatunk egy újabb tisztet menekülni – ám ezúttal autóval van, így kicsit nehezebb lesz utolérnünk. Sebaj, azért próbáljuk meg. Útközben még találkozhatunk pár katonával a következő garázsban, ám ha megfosztottuk őket a kezeiktől és lábaiktól, máris léphetünk a következő pályára.

Lurking Underground

Kövessük a tábornok kocsiját a széles úton, ám szerencsétlen módon a garázsajtó pont az orrunk előtt csapódik le. Sebaj, hiszen azonnal ki is nyílik! Viszont érdekes, hogy mindenki szőrén-szálán eltűnt… Mivel a kapcsolótáblák mindenhol meg vannak rongálva, törjük ki az ablakot, és fussunk fel a mögötte lévő lépcsőn. Lépjünk át a szomszédos terembe, majd az egyik garázsajtó feletti üvegtáblán áttörve keressük meg a zárt ajtajú őrbódét. A bal oldali üvegtábláján keresztül beljebb kerülhetünk, ám készüljünk fel a bent fekvő 3 halottra, akik zombiként fognak majd ránk támadni. Miután kivégeztük őket, rántsuk meg a szoba sarkában lévő kart, ami által felemelkedik az eddig zárt acélajtó. Rajta keresztül egy újabb garázsrészbe távozhatunk, ahonnan már nem kell sok az üdvösséghez: elég, ha kiosztjuk a repkedő, szétesö zombikat, és átlépünk a kar segítségével a következő pályára.

Death's Quarters

A liftből kiszállva töltsük fel magunkat 1-2 fegyverrel, amiket a ládákban találhatunk, majd fussunk végig a folyosón. A szemközti ajtót berúgva irtsuk ki a szellőzőrendszerből előbukkanó idegeneket, majd a rácsos ajtó mögötti folyosóra lépve tépjük fel az elénk táruló ajtót. Itt menjünk be a rácsos szobába, és a terem végi ajtó mögött újabb tisztet találhatunk. Miután elintéztük, folytassuk tovább a szobából nyíló ajtókon és folyosókon a kalandozást – meglehetősen egyirányú lesz a futkározás. Mindösszesen csak a nyakunkba akaszkodó lárvákat kell kordában tartanunk. Kisvártatva egy fürdőhöz jutunk, aminek bejárata előtt a föld alatti bázisra pottyanunk. Úgy néz ki, nem fogunk tudni élve kijutni innen, ám a repedés a falon sok mindenre enged következtetni… Fussunk fel a lépcsőn, és szálljunk be a liftbe.

Hell Hall

Ahogy kilépsz a liftből, balra távozz a folyosón, majd miután tettél egy szép félkört, a zsákutcának tűnő falon húzd meg a kart. Ezzel kinyitottad a lift melletti vasajtót. Menj is vissza az itteni kis ajtó segítségével, majd miután a tömeg üldözőbe vett: használd a lábad! De ne harcra, hanem szaladj! Miután végiglavíroztunk a nyakunkba hulló ellenfelek között, kisvártatva magától megoldódik minden: egy őrült páncélöklös ripityára töri a mögöttünk lévő hidat, ezáltal elégetve a nyo-

munkban haladókat. A túloldalon húzzuk meg a kart, hogy leállítsuk a gépet, majd átfuthassunk a csavarokon a szemközti lépcsőhöz. Ezen fussunk fel, majd az oszlopot megkerülve a következőn is. Lökjük a szerencsétlent a darálógépbe, és menjünk vissza, hogy felvegyük a táskájából a gránátokat. Most ezzel szaltózzunk vissza a leszakadt híd irányába – és ahonnan lőnek ránk a fedezékből, hajítsuk rájuk. A robbanó hordóknak köszönhetően hamar járhatóvá tisztul a terep, így nekünk már csak a liftet kell használnunk a következő pálya eléréséhez.

The Laboratory

Amint belépünk az elénk táruló terembe, valami jópofa tiszt mérges gázzal árasztja el az egészet, így nagyon gyorsan kiutat kell találnunk! Legkézenfekvőbbnek persze az tűnik, ha áttörjük azt az üveget, ami mögött a kedves tiszt úr is található. Miután a karral lekapcsoltuk a gázt, és kinyitottuk a szemközti garázsajtót, menjünk is át a következő terembe. Itt a lépcső tetején újabb kar vár meghúzásra – ezzel egy újabb garázsajtót emeltünk fel. Menjünk vissza, és lépjünk be az új terembe. Közben persze vadul szedegessük a fegyvereket a zombiktól – szükségünk lesz majd rájuk. A következő teremben az úgynevezett repedéses technikára lesz majd szükségünk, hiszen minden ajtót zárva találunk, és az egyetlen kijárat a falakra festett repedés lerúgása után fog elénk tárulni. Miután eljátszottuk vagy 3 szobán keresztül, visszajutunk a kiinduló terembe – csak immáron szabad az eddigi elzárt ajtó. Szaladjunk be a nagy terembe, majd készüljünk a nagy harcra: Kommandóval. A hapsi szeret trükközni, ami nem lenne baj, de egyelőre vannak vagy négyszázan a teremben, úgyhogy szaladjunk gyorsan a legmagasabb pontra, és várjuk be a csordát. Miután kicsit rendet tettünk, már esélyesebbek vagyunk elindulni a Kommandó elleni harcban. Arra vigyázzunk, hogy ne kapjuk el szemből, és a lassításoknak köszönhetően egész szépen lehet kárt tenni benne. Miután eltűnt, nem kell aggódni, hamarosan új helyen tűnik fel újra – ám előbb-utóbb végképp leszámolhatunk vele. Ezután vegyük fel a kártyáját, és a másodikon használva nyissuk ki vele a harmadik szint ajtaját. Fent már csak egy röpke beszélgetést kell lefolytatnunk következő áldozatunkkal, majd miután ránk nyitotta a gázcsapot, rúgjuk be az előtte lévő üvegtáblát…

Hell Hall

Visszatértünk tehát a hentesnéhez, vagyis Báthory kisasszonyhoz, aki különleges kísérleteket folytat a feltámasztott koponyákkal és zombikkal. Eléggé kemény harcra számíthatunk vele, hiszen szemből szinte sebezhetetlen, villámgyors, és néha lenyitogatja az alatta lévő talajt, ami végzetes lehet számunkra. Próbáljunk meg kilassítani, s eltávolodni tőle – fegyverekkel lőni, valamint a Vérengzést bekapcsolva hátulról lekapcsolni. Miután legyőztük, essünk a nagy verembe mi is, majd szépen fussunk végig a folyosókon és a hullaházon is. A végében található lemezt kirugdosva juthatunk ki a pályáról.

The Mill Mile

Ne merészkedj túlságosan a vízbe, mert azonnali halál jár érte, inkább ugorj fel a jobbra található kazánra, és onnan az épület szélén található peremre. Fuss el egészen a végéig, ahol az ablaküveget betörve egy gyárnak kinéző helyre érkezel. Kapcsold be a gépeket a terem oldalán lévő karral, majd fuss el a terem végéig, ahol a bekapcsolt futószalag segítségével juthatsz át a következő terembe. Itt ess bele a nagy lyukba, majd miután kimásztál belőle, a másik szobába vezető futószalagon távozz. Itt egy újabb futószalag vár megmászásra, majd miután a kapcsolóval kinyitottad a kijáratot jelentő ajtót, távozz is rajta.

A szemközti részen található lift akkumulátora taccsra ment, úgyhogy másikat kell szereznünk – ehhez innen jobb kéz felé láthatunk hozzá. Az irodák mögött parkoló targoncából ugyanis pont egy működő elemmel lehetünk gazdagabbak. Miután behelyeztük a liftbe, és lementünk, az első jobbra történő elágazásnál lépjünk is ki a folyosóra, majd a dobozok mellett elfutva vegyük elő legerősebb fegyverünket és kötélidegeinket, ugyanis harc jön. Méghozzá nem is kicsi. A falból előtörő szörnyek ellen ugyanis igen csak fel kell kötnünk majd azt a bizonyos alsóneműt, hogy ne maradjunk alul. Miután a BloodRage segítségével túljutottunk rajtuk, menjünk a következő terembe, ahol az állványzatra felmászva bekapcsolhatjuk a liftet, amivel máris alászállhatunk a következő pályára.

Deep

Itt teljes fejetlenség uralkodik – már a nácik is alig tudják megfékezni a saját maguk által előállított lényeket, így kénytelenek voltak berobbantani azt az alagutat, ami nekünk a kijáratot jelentené. Éppen ezért ezen a pályán robbanóanyagot kell találnunk, hogy kiutat robbanthassunk magunknak. Menjünk egyenesen észak felé, ahol kisvártatva egy repedésre lehetünk figyelmesek a falon. Szakítsuk át, majd a terem végében lévő dobozokat tüntessük el, hogy kinyithassuk a mögöttük rejlő ajtót is. Fussunk át a termen, majd a folyosón egészen a legutolsó szobáig kell elbotorkálnunk, ahol a generális elintézése után magához a detonátorhoz jutunk. Most szaladjunk vissza, és a bal oldali duplaajtót használjuk. Mivel csak egy kijárata van a teremnek, folyamatosan keressük azt, míg végül a két szoba után egy óriási nagy hangárba nem érünk. Itt a második rácsos ajtó mögötti részen kapcsolhatjuk át azt a kart, amivel a továbbjutást jelentő ajtót nyithatjuk, majd miután átfutottunk a mögötte lévő folyosón, egy kapuhoz érünk. A mögötte lévő szobában lesznek a robbanóanyagok, majd tovább és tovább haladva a zárt kapuk mögé, egyre közelebb kerülhetünk a lifthez. Miután a következő szobából kijutottunk a kezdőpont felé, lépjünk oda az égő halomhoz, és helyezzük le a robbanószerkezetet. Fedezéket keresve magunknak máris vigan konstatálhatjuk: a kijárat megtisztítva. Fussunk végig a sínek mentén, majd a bal oldalon található ajtó segítségével távozzunk a föld még mélyebb bugyrai felé.

Deeper

Fussunk végig a járaton, majd miután átugrottuk a vízzel teli üreget is, forduljunk be jobbra. Döntsük szét a felhordott dobozokat, és derítsük fel, mi lehet az alagút végében. A két ajtó mögött egy generátor rejtőzött, melynek kapcsolóját meghúzva működésbe hoztuk a szivattyút. Ennek hatásáról később, most merészkedjünk vissza a folyosóra, és folytassuk az utunkat kelet felé. Hamarosan egy hármas elágazáshoz érkezünk, aminek jobb oldalán található a lezárt kijárat – ehhez egy újabb robbanóanyag és akkumulátor szükséges. Ennek összetevőit a másik két alagútban találhatjuk majd meg. Induljunk el a középsőn, majd folytassuk egészen addig a futkározást, amíg egy jobb oldali kitérőre nem leszünk figyelmesek. Ugyanúgy, mint az imént: törjük szét a dobozokat, és a folyosó utáni szakadékon átugorva lépjünk be az

újabb generátorszobába. Hozzuk működésbe az újabb szivattyút, majd vegyük el a generálistól a detonátort. Lépjünk ki a szobából – vissza a folyosóra, ahonnan tovább menve egy zsákutcának látszó helyre érkezünk. A vasajtó mögött azonban továbbhaladhatunk, egészen a nagy térig, ahonnan jobbra fordulva bejuthatunk az őrház mögé. Itt a vasajtó mögötti folyosóról nyílik az újabb ajtó: egy kétházas területre kerültünk. Mászszunk fel az elsőnek a tetejére, és essünk be a kirepedt plafonon, majd a szobákban harcoljunk meg a régi-új Kommandóval. Miután elvettük a kulcsát, és a mögötte lévő teremből is felvettük a dinamitokat, fussunk ki a teremből, és a balra lévő ajtón keresztül távozzunk innen. Mivel berobbant egy nem látott rész, és nekünk nem ártott, ideje felfedeznünk azt. Mint látni fogjuk: az alagút visszavezet minket a kezdőponthoz, és mivel a barlangban csak fegyvert gyűjthetünk már, azt tanácsolom, tegyük is meg ezt.
A kezdő elágazáshoz visszatérve ugyanis már nem lesz más dolgunk, mintsem eljutni a jobb oldali lezárt részhez, felrobbantani a torlaszt, és lefutni a lejtő aljáig a sok szakadék között lavírozva.

The Temple

Ereszkedj le a lépcsőkön, majd szépen egyik helyről a másikra ugorva maradj a biztos pontot jelentő fa állványzatokon. Miután leérkeztél a földre, láthatod, hogy a melletted lévő helyiségbe is vezet egy út – kissé ijesztő, hórihorgas gyökerek között. Miután átjutottál, egy földközeli gyökéren felmászva nem kell mást tenned, mint a középen egy szálban összefutó gallyak egyikére ráugranod, és onnan a zöld odúhoz lendülnöd. Itt már csak rá kell suhintanod egyet a felette lévő szemre, és leesned a mélységbe.

Temple Internal

Igen „érdekes" pálya, melyen az egyetlen célunk (a túlélés mellett persze) a kijutás. Ehhez nem kell mást tennünk, mint egyre feljebb és feljebb kapaszkodnunk a járatokon és faágakon. Az út viszonylag egyszerű lesz, ha kicsit fogékonyabbak vagyunk az ugrálásra, hiszen ez utóbbiban aztán bőven lesz részünk. Mindig keressük a pálya szélén található járatokat, amikkel feljebb és feljebb lavírozhatunk, majd a gyökereket és keresztbe ívelő vaskos ágakat, amikre szintén felszökellhetünk. Ha átevickéltünk a szomszédos terembe, már csak lefelé kell ereszkednünk és átvágnunk magunkat a következő pályára.

Temple Guardians

Miután beléptél a nagy körfolyosóra, ugorj a középső kis platformra, ahonnan jobbra ugorhatsz tovább, a törzsön lévő újabb platformra. Itt a virágot megütve egy ajtó nyílt ki a lenti részen, ide kell majd lejutnod közvetlenül ez után. Miután beléptél a törzs belsejébe, újabb feladatod támad: felmászni az ismeretlenség tetejébe. Ezt úgy tudod megtenni, hogy a belül egymással szemben elhelyezett részeken okosan szökellsz, akár egy bakkecske – egészen addig, ameddig a legfelső szintre nem érsz. Itt 3 darab mészárossal kell leszámolnod – igen erősen javallott a BloodRage alkalmazása. Miután ez megvolt, a 3 egymásba futó szál egyikére kéne ráeröltetnünk magunkat, hogy azután a felette lévő szintről a középső nagy gomba kalapjára ugorhassunk. Próbáljunk meg a legtetejére felugrani, hiszen innen egy járatot vehetünk majd észre egészen a plafonon – ahová ha beugrunk, hamarosan a következő pályán találhatjuk magunkat.

Daemite Chamber

Namármost kérem, ez egy érdekes pálya lesz. Első küldetésünk ugyanis nem szól majd másról, mint arról, hogy bevegyük a

nagy szívet a szoba közepén. Ehhez azonban először is utat kell találnunk hozzá. Nos, ezt legkönnyebben úgy tehetjük, hogy balra felfutunk a vékony szálakig, amelyek egyesülnek a szélen – így szinte besétálhatunk a szívbe vezető folyosón a jóba. Közben persze vigyázzunk, hogy nehogy leessünk a vízbe, illetve a minket körülvevő gáztól is óva intenék mindenkit. Miután felvettük Beliar szemét, egy újfajta nézetet kapunk. Ám nincs sok időnk tétlenkedni, a nácik utat robbantottak nekünk – kövessük hát őket. A vékony szálról az alattunk lévőre esve már csak annyi a dolgunk, hogy a fúrógép mellett teremve kioldjuk annak biztonsági zárját, majd átfutunk a következő pályára.

Dante's Inferno

Miután berobbantottuk a bányát, menekülőre kell fognunk a dolgot! A pálya viszonylag rövid és lineáris lesz, egyetlen feladatunk, hogy élve kijussunk róla. Ehhez csak követnünk kell a jobb alsó sarokban található kis nyilat, és nem szabad megállnunk egy percre sem. Ha mindezt teljesítettük, akkor az utolsó helyszínen egy autóról kiugorva juthatunk ki a pályáról.

Walls of Jericho

Avagy harc Maulerrel. Miután átfutottunk a szemközti szobába, magával az igazi izomkolosszussal futhatunk össze. Nagyon penge a fickó – akár az egész pályát képes romba dönteni, miközben minket hajszol. Ehhez még hozzájön az, hogy iszonyú gyorsan leblokkol minden ütést, és rettentően hamar lendül ellentámadásba. Igen nehéz dolgunk lesz tehát ellene. Igyekezzünk mindig a falak mögé bújni – az egyetlen biztos védekezési pontunk az, amit nem tud szétrombolni… Miután nagy nehezen mégis elbántunk vele, ugorjunk fel az emeletre, és az ajtók utáni folyosókon szaladjunk a kikötőbe. Itt már csak egy tábornok maradt hátra, akit az egész hátralévő játékban üldözni fogunk – mégpedig Németországban…

GERMANY

Red Summit

Induljunk el jobb kéz felé, és miután megkerültük a kastélyt, egy igen heves torkolattűzbe kerülünk. A romok és várkapuk között lavírozva intézzük el az itt grasszáló ellen-

ségeket, különös tekintettel a gest apókra... A levegőben repkedő egyedeket pedig a csáklyánkkal tudjuk egész könnyedén földközeli állapotba varázsolni. Összesen három darab kiemelt ellenfelet kell legyőznünk – őket a táborban is megtalálhatjuk, kicsit hátrébb a sziklák mögött. Miután mindhárommukkal végeztünk, a vár hátsó bejáratánál távozhatunk a következő pályára.

Old Gaustadt

Induljunk el balra, majd nézzük végig, ahogy az egyik ellenfelünket az orrunk előtt ragadják el a vérfarkasok... Szerintetek is kezd beburvulni a játék? Menjünk vissza a romos várkastélyhoz, és fussunk fel a lépcsőkön. Itt az ajtókat nem nyithatjuk ki, viszont oldalt fel tudunk ugrani a várfalra. Így hamar bent teremhetünk az épületben. Balra essünk be az épületbe, majd fussunk le a lépcsőkön. Tegyünk egy szép egyenes gyaloglást, majd miután benyitottunk az egyik nyitható

ajtón, és felfedeztük magunknak az ebédlő örömeit, keressük a ládákkal eltorlaszolt folyosódarabkát. E mögött rejtőzik első ellenfelünk, az újabb generális. Miután végeztünk vele, már csak a társát kell megtalálnunk, akit a harangtorony irányában kell keresnünk. Miután feljutottunk a pálya legmagasabb pontjára (a sok ajtófélfa segítségével), üssük, rúgjuk vagy lőjük le a harangot középről, ami így utat csinál nekünk a következő delikvenshez. Essünk is le a második szintig, majd ahol a repedést látjuk a jobb sarokban, kezdjünk el fúrni. A túloldalon meg is találjuk, akit kerestünk, majd miután őt is hűvösre tettük, irány vissza a nagy placc, ahonnan

most ne a harangtorony felé forduljunk újra, hanem a másik irányba, és a mögöttes lépcsőkre leugorva, majd azokon felfutva ki is léphetünk a pályáról.

Unholy Mecha

Nagyszerűen keverednek a stílusjegyek a játékban – most éppen japán robotot, vagyis egy mechát kell irányításunk alá vonnunk. Először is ügyeljünk arra, hogy minél kevesebb energiát veszítsünk a harcok során, másodszor pedig, hogy folyamatosan lőjünk mindhárom fegyverrel, amink éppen van (gránát, géppuska, rakéta). Ehhez már csak az oldalazás megfelelő stratégiáját kell elsajátítanunk, és nem lesz gondunk az összesen 5 darab robot legyőzésével. Miután végeztünk velük, szaladjunk fel a katedrális állványzatára, majd a lift tetejéről ugorjunk a kis folyosóra, amin végigszaladva máris töltődik a következő pálya.

Teachers and Traitors

Csigalépcsőzzünk le, miután kitörtük az előttünk lévő üveglapot, ám közben következetesen igyekezzünk elintézni minden egyes utunkba kerülő ellenfelet. Még a különböző szinteken mégbújó mesterlövészeket is! Miután a repkedő katonákat is lekaptuk az égből, ugorjuk át a repedést, és fussunk át a nyitott kapun. Rég nem látott mentorunkat, Mynce nénit találhatjuk igen kompromittáló helyzetben az ellenfél oldalán, így nem marad más választásunk, mint megküzdenünk vele. Miután legyőztük a tetőn, ugorjunk az általa hagyott várfal-törmelék mögé, és szaladjunk ki a következő pályára.

Nightfall

Fussunk végig a folyosókon és átjárókon, majd miután kijutottunk a szabad ég alá, nézzünk fel a bal vállunk felett a várfalra. Ugorjunk fel az ablakba, majd szépen fel a csigalépcsőn, és át a terméken, egészen a toronyig. Itt rántsuk meg a kart, amivel a lépcső elől tüntethetjük el a rácsot, majd ugyanezt a procedúrát hajtsuk végre egy szinttel lejjebb is. A magánzárkába tett generálist nyugodt szívvel intézzük el, majd caplassunk vissza a szabadba. Ugorjunk le a dőlt toronyhoz, aminek a hátsó ajtaja mögött láthatjuk elvérezni ellenfelünket – ezzel is megvolnánk tehát. Most botorkáljunk vissza az épület tetejére, ahonnan visszagyalogolhatunk a biztos helyet jelentő épülethez, majd annak egyik ajtaján át a következő szintre.

Courtyard

Fussunk ki a szabadba a tőlünk jobbra található ablakon, majd egyenesen át a szakadékon is. Ugorjunk fel az első emeletre, és törjük be az itt látható faajtót. A folyosó végén egy szoba vár egy kisebb kijárattal, aminek a végén egy csigalépcső található. A csigalépcső tetején újabb szoba és újabb kijárat – természetesen újabb csigalépcsővel. Itt már csak az ellenségünkkel kell leszámolnunk, majd távoznunk az éppen bombázás alatt álló épületből. Ez azt jelenti, hogy ki kell futnunk a csigalépcsők és szobák rengetegéből a start pontig. Itt fel kell ugranunk a várfalra, majd a bezsakadt résznél felrohannunk a torony tetejére, és a mélybe vetnünk magunkat.

The Windmill

A szélmalomban egy régi ismerősre bukkanhatunk: Hedrox, az örök. Mivel leválasztása után újabb lép a helyébe, ezért ily módon sansztalanok leszünk megküzdeni ellene, viszont ha használjuk az eszünket, egy egészen okos módszert is kiagyalhatunk… Egészen pontosan az a lényeg, hogy a lentebb lévő faszerkezet egész könnyen megrongálható. Sőt mi több: nagyon könnyen. És mivel alattunk nem is kevés víz található, így talán már ki is találtátok: le kell vágnunk magunkat egészen a földszintig. Két szinten kell elreszelnünk az összes tartóoszlopot – és már itt is a következő pálya.

The Bridge

Az aknamező kikerülésére remekbeszabott tervet dolgoztak ki a programozók: teleaggatták élettelen, lebombázott, elhagyatott tárgyakkal a pályát. Ezeket kell nekünk segítségül hívva átugrálnunk az előttünk található aknamezőn. Miután elértünk a lépcsőkig, vegyük fel a páncélöklöt a sráconktól (addig se ők játszanak vele), majd fussunk fel az emelkedőn. A nagy robotot le is lőhetjük akár, hogy ne zavarjon, de elsődleges célunk a hídon történő átfutás legyen. Előfordulhat, hogy csúnyán elkezdenek alánk bombázni, ilyenkor egy határozott ugrással teremjünk a levegőben, és szálljunk tova a még épségben maradt hídrészlet felé. Miután átértünk, kapjuk el a kitűzött áldozatunk grabancát, és terítsük le szerencsétlent. Kijutni a háta mögötti ajtón tudunk majd.

Doppelganger

A pálya nagyjából és teljes egészében a főellenfelekkel fog eltelni, őket a folyosó végi teremben találjuk majd. A Doppelganger testvérek sem lesznek könnyű eset elsőre, hiszen gyorsaságuk és ránk dobált dobócsillagaik eléggé megnehezítik a küzdelmet. Szerencsére azonban elég csak az egyikük legyőznünk a teljes sikerhez, így csak egy oszlop körül kell majd keringenünk. Már csak azért is, mert kedvelt búvóhelyük a két tartóoszlop körül villámgyorsan futkározni. Ezt a lassított nézettel remekül ki tudjuk ellensúlyozni… Miután holtan terülnek el, egy létra ereszkedik alá a semmiből, melyen felmászva Mynce-szel futhatunk össze. Mint kiderül, kettősügynökként ténykedik egy ideje, ezért is láthattuk például Wulffal pár pályával ezelőtt. Mielőtt azonban túlságosan beleélnénk magunkat, hogy ketten kaphatjuk el vele a gonoszt – megjelenik maga Wulf, és megöli szegény Mynce-t. Törjük be a kaput, és vegyük üldözőbe Wulfot.

Of Wulfs and Demons

A végső megmérettetés a rövid folyosórészlet után kezdődik, ahol először is szerezzünk be elengedhetetlen mennyiségű fegyvert, majd vegyünk egy óriási nagylevegőt. Miután beléptünk a terembe, és felhagytunk minden reménnyel, megkezdődhet a végső harc a két fő gonosz ellen. Beliart ajánlanám elsőnek elintézni, hiszen ő lesz a trükkösebb, míg Wulf csak amolyan csemegének mondható… Szóval a trükk: Beliar csupán a szívénél sebezhető, így nagyon kell összpontosítanunk, hogy megfelelő helyre vigyünk be találatot. Ezt vagy rábízzuk az automata célzóra, vagy pedig a belső nézetet használva ráközelítünk a szívére. Nem mondhatni, hogy könnyed meló, de hatásos… Arra vigyázzunk csak, hogy minél nagyobbra nő a lelkem, annál könnyebb lesz eltalálni a szívét – viszont annál hamarabb áll fenn az esélye, hogy agyonlapít. Miután őt legyőztük, filézzük ki Wulfot is, és nézzük meg a jól megérdemelt befejezést. Egészségünkre…

Bagó Péter

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2003-Június-02

Kategória: Akció

Honlap: http://www.bloodrayne.com/

GRAND THEFT AUTO 3: VICE CITY

Tommy Vercetti vagyok, maffiózó. Lehettem volna rendőr, tűzoltó, mentős, vagy akár a halászok detektívje, de nekem sosem állt jól a kétkezi munka. Kivéve, ha két pisztollyal a kezemben kellett lerendezni a kényes ügyeket, mert abban született tehetség voltam. A karrierem nagyon jól alakult, a legmenőbb klubokba jártam, válogatott luxusautókkal jártam a várost. Tizenöt évvel ezelőtt egyszer csak elfogyott a szerencsém. A zsaruk elkaptak, még észbe sem kaptam, máris a sitten ültem. Nem leánynevelde volt, elhihetitek, de miután bevarrták Kicsi Louigie-t, Nyakas Mickie-t és Dadogós Tonyt, sokkal elviselhetőbbé vált az élet. Csigalassúsággal telt az idő, de csak eljött a nap, amikor végre újra szabad levegőt szívhattam. Gondoltam, bevetem magam Liberty City körforgásába, hiába, a vér nem válik vízzé. Sonny Forelli azonban másképp gondolta...

Hello Miami, itt van Tommy

Az 1986-os év, és egyben az első szabadlábon töltött napom csúfosan indult. Komolyan mondom, először azt hittem, csak viccelnek, amikor kinyögték, hogy Miami-ba, Vice Citybe küldenek. Tizenöt évet söztak rám, mert nem voltam hajlandó köpni, és mi a hála? Elküldenek délre, hogy ott aszalódjak életem végéig. Igent mondtam, de a bosszú abban a pillanatban elkezdett érlelődni bennem. Hogyan tudnék megfizetni mindenért, hogy még jól is járjak? Ebben a pillanatban még nem tudtam, a hirtelen sokktól az agyam a szokásosnál is lassabban járt. Az előző percben még csak azon gondolkodtam, hol szedjek fel pár nőt, akik majd segítenek elfeledni a börtönéveket, most meg tessék, már repülőn ülök, hogy találkozzam Ken Rosenberggel, a maffia ügyvédjével Vice Cityben. A repülőgépen ülve elkezdett kibontakozni egy terv a fejemben, de újabb hidegzuhany ért, rögtön az első nap.

Ken, ez a ragyásképű zugügyvéd a reptérről rögtön egy találkára vitt a kikötőbe. Azt mondta, egyszerű üzleti tranzakció lesz, egy perc az egész. Két fickó kokaint hoz, mi visszük Sonny pénzét, gyors csere, aztán kezdhetjük is teríteni az anyagot. Apám, mennyire naiv voltam! A helikopter leszállt, megmutattuk a pénzt a tagnak, már majdnem megegyeztünk, amikor fegyveresek ugrottak elő. A helikopter úgy eltűnt, mintha sosem lett volna ott, pedig a pilóta a testvére volt az üzletfelemnek. Valamilyen égi gondviselésnek hála egy karcolás nélkül megúsztam a kalandot. Hát nehogy azt higgyétek, hogy sok okom lett volna örülni – lehet, hogy ezt megúsztam, de már az járt a fejemben, mit mondok Sonny-nak, hiszen se a pénz, se az anyag nem volt meg.

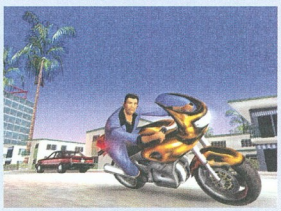
Egy régi jóbarát – An old Friend

Ken irodájánál elváltak az útjaink, de addigra már lehiggadtam. Megmondtam neki, másnap beugrom, ne kezdjen el pánikolni, egy percig se féljen, amíg engem lát. Furcsamód a sok megpróbáltatás ellenére sikerült megnyugodnom, messze van Liberty City, gondoltam. Egy jó alvás kell csak, hogy aztán elkezdjem végre az új életem. Szerencsére már várt a szobám az Ocean View Hotelben. Tudtam, sok tennivaló vár itt rám, vissza kell szereznem Sonny pénzét, és közben szépen lassan átvenni az üzletet a mexikói, kubai, meg a haiti maffiától.

Másnap reggel már kitisztult aggyal ébredtem. A jókedvem egy perc alatt elszállt, amikor Sonny telefonált. Meg kellett mondjam neki, hogy ugrott a cucc és a pénz. Megpróbáltam megnyugtatni, hogy meglesz a zsozsó, ne aggódjon. Azt mondta, megbízik bennem, de jó lesz, ha összekapom magam. A beszélgetés után elindultam, hogy kicsit körülnézzek a városban. Rengeteg lehetőség várt rám, több is, mint amire számítottam. Szereztem egy kocsit gyorsan, de amint megláttam egy motorost az úton, tudtam, hogy ez kell nekem. Járgányt szerezni elképesztően egyszerű volt, Floridában csak nyugdíjasok, csenevész turisták, meg csinibabák élnek. Nem vicc! Csúnyán nézel, és már ugranak is ki a kocsiból. Ha egy parkoló autóra vagy motorra fáj a fogad, akkor még könnyebb a dolgod, maximum megszólal a riasztója. Persze ott voltak a bandák is dögivel, ezeket szerencsére könnyű volt megismerni a kocsijukról. Egyelőre nem akartam velük összerúgni a port, csöndben akartam összeszedni magam, mielőtt átveszem a várost.

Ahogy már mondtam, rengeteg lehetőségem akadt. A várost járva rájöttem, hogy nagyon egyszerűen el lehet kötni rendőrautót, mentőt, tűzoltóautót, vagy akár taxit is. Így ha szükség van pénzre, akkor polgári foglalkozást üzve, minden rizikó nélkül lehetett szerezni némi pénzt az induláshoz. Ezek a melók arra is jók voltak, hogy közben megismertem a várost, tudtam, később ez még jól jöhet. Jó pénzt lehetett keresni még a buszvezetéssel, és viccből beálltam pizzafutárnak is – nem volt nagy pénz, de megtanultam, hogy néha időre kell odaérni egyes helyekre, ennek is jó hasznát vettem a későbbiekben.

Rájöttem, hogy vannak házak, amiket megvásárolhatok, és onnantól kezdve nem csak

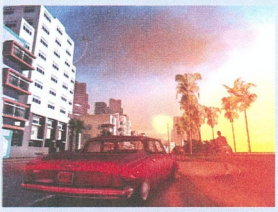


az Ocean View Hotelben tudok pihenni, hanem a város több pontján is. Több háznak volt garázsa, itt a legkülönbözőbb járművekkel tudtam parkolni. Láttam még megvásárolható cégeket is, de ezek jóval drágábbak voltak, mint egy ház, ráadásul még nem szereztem kellő hírnevet a városban ahhoz, hogy szóba álljanak velem. Egyelőre nem tudtam bejárni az egész várost, a rádió nem sokkal a megérkezésem után bemondta, hogy a hidak le vannak zárva, valamilyen időjárás okozta katasztrófa miatt. Tizenöt éve nem hallgattam rádiót, érdekes zenék szóltak, de leesett az állam, amikor először meghallottam azt a híreket felolvasós zenét. Jó, tudom, a rap befutott azóta, de akkor hírtelen elég nehéz volt megemészteni.

Szereztem egy kis pénzt, ezután már nem volt gond, ha vásárolni akartam fegyvert, vagy bármit, amire szükségem volt. Ha valami – például egy csúnya rendőri túlkapás – miatt megromlott

Az egészségem, akkor hozzá tudtam jutni némi gyógyszerhez is. Mielőtt akcióba léptem, mindig odafigyeltem, hogy rajtam legyen a golyóálló mellényem, ilyen is volt a városban pár helyen elszórva. Találtam szerszámboltot, ahol mindenféle hasznos eszközt be lehetett szerezni. Ha valami miatt üldözni kezdett a rendőrség, akkor át tudtam fényeztetni az autót, így nem üldöztek tovább.

Nem volt több időm szórakozni, tudtam, hogy nagyobb pénzeket kaszálhatok, ha végre elkezdem a munkát, ami miatt jöttem. Ráadásul már szerettem volna csajozni is, de tudtam, nem lesz időm egy tartósabb kapcsolatra. A futó kapcsolatok meg sokba kerülnek, ezt ti is jól tudjátok. A hiedelemmel ellentétben Miamiban is vannak rosszlányok, akik pénzért bármire hajlandók. Az itteni lányok egyébként válogatósak, csak drágább autóval érdemes megkeresni őket, különben nem figyelnek fel rád. Amikor már volt pénzem ilyen szórakozásra, rájöttem, hogy kifejezetten jót tesz az egészségemnek is egy kis altesti torna.



A buli – The Party /Jutalom: 100$/
Szóval körülnéztem a városban, de aztán elmentem Ken Rosenberghez, hogy végre valami emberi hangot is halljak. Inkább mentem volna máshová, Ken elképesztően idegesítő tudott lenni. Tudjátok, az a tipikus rinyagép. Ha csak csúnyán ránézett valaki, már reszketett, mint nagyanyám, amikor a nyugdíjat hozta a postás. Elmondta, hogy egy buli van a kikötőben, ahol a helyi nagymenők futnak össze. Megszervezte, hogy én is elmehessek, jó, ha összeismerkedem velük. Utálom az ilyen bulikat, de ki tudja, arra gondoltam, még valami nőt is összeszedhetek. Ken leszólta a ruhámat, azt mondta, menjek el Rafaelhez, aki ad valami normális cuccot. Még ilyet? Direkt a minden alkalomhoz passzolós Hawaii ingemet vettem fel reggel. Na mindegy, elmentem megszerezni a ruhát, és utána egy szem előtt felejtett chopperrel elgurultam Cortez ezredes hajójához. Cortez és a parti rögtön szimpatikussá vált, miután az ezredes bemutatta igen szemrevaló lányát, Mercedes-t. Megismertem a helyi alvilág tagjait, majd megérkezett Diaz, a helyi főgengszter, aki szerintem egy idióta törpe volt, de mindegy. Mindenesetre Cortez-nek beszélnie kellett vele, megkért, hogy vigyem el a lányát a Pole Position klubba. Hogy is mondhattam volna nemet? A kint parkoló járművek közül választhattam volna bármelyiket, de rutinosan egy motorhoz vezettem a csajt. Így legalább gyorsan testközelbe kerültünk, a szívem pár ritmust félrevert gyorsan, mikor Mercedes átkarolta a derekam. Tizenöt év az tizenöt év, nem igaz? Menősködni akartam, egykerekeztem a motorral, de egy kanyarban csúfosat borultunk. Leporoltam a ruháját, szerencsére nem vette a szívére a dolgot. Elvittem a klubba, hadd szórakozzon, nyálcsorgatva végignéztem, ahogy bevonul, aztán indultam vissza Ken-hez. Szerettem volna minél gyorsabban rendezni az ügyeim.

A megszokott utcai ruhámat elvitték a hotelszobámba, ott át is öltöztem gyorsan.

A sikátor incidens – Back Alley Brawl /Jutalom: 200$/
Ken még mindig tiszta para volt, mondtam neki is, ne izguljon, inkább segítsen visszaszerezni a pénzt. Azt javasolta, menjek el a Malibu klubba, ott keressem meg Kent Paul-t. Ő járatos a helyi ügyekben, talán tud valamit mondani. Ez a Kent gyerek angol volt, mint kiderült. Alig értettem, hogy mit mond, miért nem tanulnak meg ezek angolul beszélni? Na mindegy, kicsit megfenyegettem, az angolokkal így kell bánni, be is jött a terv. Elmondta, hogy egy sikátorba kell elmennem a Washington Beach-en, ahol egy séfet találok majd. Ez a séf állítólag igen jó információkkal rendelkezik. Odagurultam, a fickó tényleg ott volt, éppen telefonon beszélt. Az utcán! Mégy ilyet, hogy fejlődik a tudomány. Nem hagyhattam szó nélkül a dolgot, kapott egy-két nyaklevest, így elvehettem a telefont. Ekkor jelent meg Lance Vance, a fickó, aki a helikoptert vezette a rosszul sikerült kokóakcióban. Pont jókor, mert hírtelen megjelentek a séf haverjai – kezükben baljós bárdot lobogtatva, úgyhogy jobb volt menekülőre venni a dolgot. Azért gyorsan megtizedeltem őket, és bepattantam Lance mellé a kocsijába. El kellett vinnem a fegyverboltba, aztán vissza a szállásra. Ekkor pont olyan hírtelen, ahogy megjelent, el is tűnt. Két napja voltam itt, de már nyakig benne voltam a kulimászban. Nők meg sehol. Apám!

A dühös esküdtek esete – Jury Fury /Jutalom: 400$/
Ken megtudta, hogy Sonny unokaöccsét, Giorgio Forellit bíróság elé állították. Két esküdt pont a közelben volt, és Ken azt mondta, hogy ha sikerül jó belátásra bírni őket, talán Sonny is megértőbb lesz az ügyünkben. Kiléptem az ajtón, hát nem a szemem láttára ütöttek el egy embert? Micsoda világban élünk? Mindenesetre a zsebéből kiesett kalapácsot elltettem. Megkerestem az első fickót. Csak az autóját találtam meg, gondoltam, a kalapács segítségével némi optikai tuningot csinálok neki meglepetésből. Ekkor megjelent az ürge. Csak meglobogtattam a kalapácsot, már el is szaladt csórikám. Elgurultam a másik esküdthöz. Gondoltam, egy-két gyengébb ütéssel jó belátásra tudom bírni. Ennek több vér volt a pucájában, megpróbált meglógni kocsival. Lehet, hogy bátrabb volt, de szerencsésebb nem nagyon, pont beleszaladt egy kalapácsokat szállító teherautóba. Egy pillanatig elgondolkodtam a helyzet iróniáján. Kicsit megkopogtattam a kocsiját, amikor kiszállt, akkor meg a buksi fejét.

Ekkor megcsörrent a telefonom. Először összerezzentem, hogy mi is lehet ez a hang. Csuda dolog ez, tényleg, hónapok teltek el, mire hozzászoktam. Szóval Sonny volt az, hogy mi van a pénzzel. Megint mondtam neki, hogy ne izguljon. Mi mást mondhattam volna? Gőzöm sem volt, mi van a pénzzel. Alig tettem le a telefont, az újra megcsörrent. Egy hang azt ajánlotta, hogy megfelelő jutalmazásért elvállalhatok bérgyilkos feladatokat. Ha érdekel a dolog, utcai telefon segítségével elérhetem. Ekkor már bejárhattam az egész várost, megnyitották a hidakat. Találtam több helyen helikoptereket is, ezekkel csak kisebb pénzt lehetett keresni ugyan, de arra jó volt, hogy megtanuljam az irányításukat.

A balhé – The Riot /Jutalom: 1000$/
Ken irodájában megismerkedtem Avery Carringtonnal, az építkezési vállalkozóval. Megkért, hogy segítsek neki a konkurens

SZINKRONHANGOK

Páratlanul neves szinkrongárdát szedtek össze a készítők, és most már minimum egyel több karaktert kellett figyelembe venni, ugyanis Tommy, a főhős is beszél a GTA3-mal ellentétben. Ray Liotta alakítása páratlan, az átvezető videókon kívül is hallhatjuk megnyilvánulásait, folyamatosan kommentálja az eseményeket a játék során. Ken Rosenberg hangja William Fichtner, aki karakterszínészként rengeteg kisebb szerepben játszott (pl. Malcolm X, Szemtől szemben, Pearl Harbor). Sonny Forelli hangja Tom Sizemore, Steve Scott-ot Dennis Hopper alakítja. Avery Carrington börébe Hollywood egyik legismertebb veteránja, Burt Reynolds bújt.
A többi név sem semmi: Robert Davi (Profiler), Gary Busey (Halálos fegyver), Danny Trejo (Desperado), Fairuza Balk (Amerikai história X). Candy Suxx-nak csupán kis szerepe volt a játékban, de a készítők nem bízták a dolgot a véletlenre, napjaink talán legnagyobb pornócsillagát, Jenna Jameson-t kérték fel a feladatra. Az internetes mozis adatbázisban keresve – internet movie database (*www.imdb.com*) – érdekes dolgot vehetünk észre: a színészek eddigi munkái között ott találjuk a Vice City-t is.

STATISZTIKÁK

Már az előző résznél is érdemes volt a statisztikákat figyelni, a program rengeteg mindent nyilvántartott. A Vice City ebben is túltesz az elődjén. Természetesen a legfontosabb eredményünket, hogy a feladatok hány százalékát teljesítettük, itt találjuk. A fő küldetések, és egyben a történet végigjátszása csak kb. 60%-ot eredményez, a többi a rengeteg rejtett extra, versenyek, egyéb mókák végigvitelével szerezhető meg. Többek között versenyezhetünk távirányítós autóval, helikopterrel, az aréna-ban este nyolc után részt vehetünk mindenféle versenyeken. A program még azt is számolja, hogy mennyit tudtunk kétkerekezni autóval, egykerekezni motorral, vagy hogy milyen hosszan tudtunk motorral első keréken fékezni.
A legmulatságosabb nyilvántartott eredményünk talán az, hogy mennyit tudtunk gumilabdával fejelni.

vállalkozókkal folytatott versenyben. Naná, hogy megint álcáznom kellett magam, túlságosan nagymenő voltam az ingemben. Elkocsikáztam Rafaelhez, aki meglepett egy gyönyörű munkásruhával. Ilyen sem volt még rajtam, remélem, nem is lesz többet. Még egy üveg sör hiányzott a kezemből a tökéletes álcához, de most nem volt idő vásárolni, egy sztrájkot kihasználva kellett minél nagyobb balhét csinálni. Miután megérkeztem a helyszínre, beszívarogtam a munkások közé. Miután sikerült elvegyülnöm, megbeszéltük a heti focimeccseket, meg kibeszéltük a nőket. Aztán gyorsan belekötöttem négy emberbe, na, lett is haddelhadd! A biztonsági őrök kinyitották a kaput, így a feldühödött munkásokkal a sarkamban beszaladtam a telephelyre. Itt teherautók parkoltak, szerencsére valaki előrelátóan üzemanyagos hordó mellé parkolta őket. Csókoltatom így ismeretlenül, rendkívül megkönnyítette a dolgom. Egy-két jól irányzott lövéssel sikerült láncreakciót beindítani, az összes teherautó felrobbant.

Ekkor már szereztem annyi pénzt, hogy meg tudtam venni az El Swanko Casa-t. Kellemes kégli volt, medencével, garázzsal. Most már nem kellett a hotelbe mennem, ha nagyon elfáradtam. Avery Carrington-t is megkereshettem mostantól, ha melóra volt szükségem.

Látogatás a golfpályán – Four Iron /Jutalom: 1000$/
Gondoltam, meglátogatom az öreg Avery-t, kíváncsi voltam, hogy milyen melóval tud szolgálni. A limuzinja volt az irodája, de nekem mindegy volt, kitől jön a dohány. Volt egy fickó, akit ki kellett nyírni. Ez idáig szimpla eset. A fickó egy fémdetektoros kapuval felszerelt golfpályán van, testőrök egész hadával védve. Ezzel sem volt igazából semmi bajom. Most jött a feketeleves. Golfruhát kellett felvennem! Ne röhögjetek, komolyan mondom. El kellett mennem a cuccért, hát majdnem elsírtam magam, amikor kiléptem a boltból. Még szerencse, hogy nem járt arra egy ismerősöm sem. Ezután rögtön a golfpálya felé vettem az utam. Ahogy bementem, az összes fegyveremet letettem a kapu előtt. Ismertek, nem bízom senkiben, hát még ha a fegyvereimről van szó. Na mindegy, a meló az meló. Bent találtam egy szimpatikus golfütőt, meg egy golfautót. Elgurultam a fickó felé, komolyan mondom, ahogy a gondozott, rövid füvet néztem, egészen kedvet kaptam, hogy üssek egy párat. Jól jött, hogy ártalmatlanná kellett tenni egy testőrhadat. Nagyon védték a delikvenst, az egyből beugrott egy golfautóba, én meg uccu utána. Szép körözésbe kezdtünk a szigeten, de végül sikerült a testőröket lerázni, a fickót pedig a vízbe lökni.

Mr. Pusztító – Demolition Man /Jutalom: 1000$/
Minél hamarabb le akartam tudni Avery-nél a melókat, már egész rég óta itt voltam Miamiban, de még egy nyugodt percem sem volt. Gondoltam, egy-két meló, és most már pihenek egy kicsit. A limó-irodában megtudtam, hogy Avery újra a konkurencia elleni harcban akar felhasználni. A harc most már egész komoly méreteket öltött. Egy építkezésre kellett mennem, ahol négy robbanószerkezetet kellett elhelyeznem egy többszintes épület négy különböző helyén. Nem volt könnyű feladat, ugyanis távirányítású helikopterrel kellett a bombákat a megfelelő helyre juttatni. Az egész akcióra hét percem volt. Először a felsőbb szinteken helyeztem el a bombákat, így a következő célpont mindig közelebb és közelebb volt. A munkások megpróbálták elkapni a kis helikoptert, de a rotorjával könnyen fel tudtam őket aprítani. Az utolsó célpont volt a legközelebb, és mikor elhelyeztem a bombát, az összes robbanószerkezet tette a dolgát.

Két legyet egy csapásra – Two Bit Hit /Jutalom: 2500$/
Avery utolsó melója következett, egész párás lett a szemem, úgy megkedveltem az öreg csirkefogót. Semmi sem viszi le jobban a telekárakat, mint egy jó kis bandaháború. Mi lenne, ha összeugrasztanánk a haitikat és a kubaiakat? Szereznem kellett olyan ruhát, amiben elvegyülhettem a kubaiak között. Na most lettem volna csak igazán nevetség tárgya, ha valaki meglát! Szereznem kellett egy kubai bandakocsit – egy Cuban Hermes-t –, majd elindultam, hogy tönkretegyek egy haiti temetést. A főnökök kellett elintézzem, aki persze menekülni kezdett a koporsószállító autóval. Nem volt elég, hogy kergethettem keresztül a városon, még robbanó koporsókat is dobáltak, csak a vicc kedvéért. Végül persze sikerült kinyírni az oktondit.

Felhívott a kubai Umberto Rubino, aki munkát ajánlott. Arra gondoltam, már sose lesz vége? Nem vagyok az a kifekszem a napra, és süttetem a hasam típus, de már sok volt a jóból. Hát nem volt egyszerű a helyzet, mert megkeresett a haiti Auntie Poulet is, aki szintén meg akart bízni néhány feladattal.

A mocskos patkány – Treacherous Swine /Jutalom: 250$/
Elmentem Juan Garcia Cortez ezredeshez, hátha megint el kell vinni Mercedes-t valahova. Sajnos más jellegű munka várt rám, egész pontosan egy Gonzales nevű fickót kellett feldarabolni, mert kiderült róla, hogy áruló. Kaptam egy kellemes fogású motoros láncfűrészt, komolyan mondom, meg is húztam a hátam, annyira nehéz volt. Kellemes meleg idő volt, loptam egy nyitott tetejű autót, szép lassan elgurultam Gonzales rejtekhelyére. Addig is nézhettem a csajokat.
A tengerparton rengeteg bikinis, görkoris csajt láttam, mit mondjak, majd' kiesett a szemem. Megérkeztem, de Gonzales, a dagadt disznó észrevette, hogy jövök. A marha elkezdett menekülni. Rám küldte az embereit, beindult a mészárlás. Az új sportcipőmet majdnem összevéreztem – na, ekkor durrant

el az agyam igazán. Amikor végeztem a testőrökkel, Gonzales után eredtem, az utcán értem utol. Futás közben elraktam a láncfűrészt, így még gyorsabb fokozatra kapcsoltam. Erre szokták mondani, hogy a sánta embert könnyebb utolérni, mint a sánta kutyát. Nem volt sok esélye, iskolás koromban rengeteg futóversenyt nyertem. Mikor kinyírtam, a rendőrök üldözni kezdtek. Erről még nem is meséltem: Vice City-ben van egy skála, aki csak egy enyhe vétséget követ el, azt kevesebb rendőr üldözi, de egy hatos skálán a legmagasabb fokozatot elérő bűnözőt már a hadsereg is. Ha csak egyest érsz

el a skálán, akkor az el is felejtődik egy idő után, ilyenkor csak ki kell bekkelni, hogy ne kapjanak el addig. Kettestől fölfelé már nem felejtenek. Na most kettesen voltam, gyorsan el kellett szaladnom átfényeztetni a kocsit. Amúgy a város néhány pontján fel lehetett szedni egy mágikus csillagot, aminek segítségével eggyel csökkent a körözés szintje.

Lövészet a Plazában – Mall Shootout /Jutalom: 500$/
Visszamentem az ezredeshez, hogy tájékoztassam a vérfürdőről, szerettem volna pihenni is, reméltem, talán nem lesz dolgom az elkövetkező pár napban. Naná, hogy volt melló. Találkoznom kellett az ezredes francia emberével, aki át akart adni valamilyen rakétavezérlő chipet. Nem tudom miért, de furcsa előérzetem volt, ezért a fegyverboltban bevásároltam, jobb a békesség. Ezután elmentem a bevásárlóközpontba, találkozni a francia fickóval. Elhiszitek, hogy besúgó volt a drágaságom? Meg hogy rám küldte a kommandósokat? Na ilyen fickó volt ez. Inkább nem mentem bele a tűzharcba, mert nagyon sietős dolgom lett volna a toalett irányába. A francia után eredtem, hogy gyorsan túlesünk a dolgon. Naná, hogy felugrott egy motorra, és megpróbált eltűnni. Ráadásul kettes szintű körözést adtak ki ellenem. Ekkor már annyira ismertem a várost, hogy semmi esélye nem volt. A rendőrök a sarkamban, ez a marha meg előttem kacsázott, a menekülés biztos reményében. Béke poraira. Miután elhalálozott, elvettem a táskáját, átfényeztettem a kocsit, és visszagurultam a kikötőbe.

Diaz angyalai – Guardian Angels /Jutalom: 1000$/
Az ezredes újabb melót adott, annyi időm nem volt, hogy zoknit cseréljek. Diaz, a drogbáró találkozóra készült a kubaiakkal. Kellett egy ember, aki biztosítja a fair play-t a találkozón. Először egy parkolóházba mentem, hogy megfelelő – minél hatékonyabb – tűzerőt szerezzek. Na, itt újra összefutottam szellem-haverommal, Lanceszel. Kiderült, ő is jön a meccset biztosítani. A testvére gyilkosát kereste, én az elveszett pénzt, ez valahogy összehozott minket. Elhajtottunk a találkozó helyszínére, ahol mindketten egy-egy magaslaton helyezkedtünk el, kezünkben jó barátunkkal, Mr. távcsöves puskával. Nem kellett sokáig várakozni, megérkezett mindkét csapat, majd érmefeldobással eldöntötték, hogy ki kezd, a másik meg térfelet választott. Akkor aztán kezdődött a móka. Vigyáznom kellett, hogy Diaz-nak és Lance-nek semmi baja ne essen. Sorra jöttek az autók, és ugráltak ki az óvatlan ellenfelek. Ekkor úgy tűnt, elhárult a probléma, ám két motoros jelent meg, az egyik meglépett a pénzzel. Ezt már nem hagyhattam annyiban, kétszer elveszteni egy rakás pénzt egy héten belül, az már a balekság netovábbja. Lance szerencsére kilőtte a másikat, így a motorjára pattantam, és utánaeredtem. A sikátorokban motorral suhanni nem az a kimondott életbiztosítás. Szerencsére motoron előrefelé is tudtam tüzelni, így sikerült visszaszerezni a pénzt. Mekkora kő esett le a szívemről, apám! Visszavittem a pénzt, ekkor Diaz munkát ajánlott nekem. Bár nem volt szimpatikus ez a pszichopata törpe, de sejtettem, nem tudom majd elkerülni a találkozást, ha feljebb akarok lépni a ranglétrán.

Gázolás mesterfokon – Road kill /Jutalom: 500$/
Eszembe jutott, hogy bérgyilkosi teendők is várnak rám, a pénz jól jött volna, ezért nem halogattam tovább a dolgot. A Washinton Mall-ban található telefonnál beszéltem először a megbízóval. Egy pizzafutárt kellett kinyírni, mielőtt ötven pizzát kiszállít. Villám volt a gyerek, összesen két percem volt, hogy elkapjam. Szereztem egy gyors járgányt, elütöttem, leesett a motorról, ekkor a biztonság kedvéért még párszor áthajtottam rajta.

Csak a kinyuvasztott feleség az igazi – Waste the Wife /Jutalom: 2000$/
Sokszor hallottunk már ilyet, nagy a szerelem, de aztán a dolgok elromlanak. Aztán tovább romlanak, aztán ki kell nyírni az asszonyt. A Vice Point-nál található fülkénél kaptam a következő munkát: tegyek el láb alól egy nőt, de úgy, hogy az balesetnek látsszon. Eltettem a fegyvereket, szereztem egy gyors autót. Miután kilépett az ékszerüzletből, követni kezdtem, majd leszorítottam az útról.

Adj egy ötöst – Autocide /Jutalom: 4000$/
A Washington Mall telefonján beszéltem a megbízóval legközelebb, kaptam tíz percet, hogy öt – a város különböző pontjain található – embert nyírjak ki. Az utca túloldalán találtam uzit, meg egy távcsöves puskát. Ezután elindultam, hogy megkeressem a jómadarakat. Az első a parttól nem messze egy hirdetőtáblán malmozott. A második egy parkoló securicar-ban üldögélt. A távcsöves puskával úgy szedtem le, hogy jó volt nézni. A harmadik helyszínen ketten is voltak, egy kocsiban ücsörögtek. Az elsőt leszedtem a távcsövessel, a másik menekülni próbált. Nagy hiba volt. A negyedik helyen egy hajóról kellett leszednem egy fickót, jókora távolságból. Az ötödik egy motoron körözött a városban, szintén motoron mentem utána, majd megszórtam hátulról uzival.

A Reptéri kaland – Check out at the Check in /Jutalom: 8000$/
Érdekes melót kaptam a reptéri telefonfülkénél. Mikor bementem, kint kellett hagynom a fegyvereimet, de szerencsére nem maradtam sokáig fegyvertelen. A megbízó elárulta, hogy találok egy távcsöves pityut nem messze a fülkétől. Egy nőt kellett figyelnem, olyan távolságból, hogy semmiképpen ne vegyen észre. Találkozott két fickóval, miután beszéltek, ki kellett lőjem őket, a csajt futni hagytam. Felszedtem a táskájukat, amit a fegyverboltba kellett elszállítanom. Az ajtó előtt összeszedtem a fegyvereim, majd gyorsan egy autóba vágtam magam. Nem volt egyszerű dolgom, a rendőrökön kívül a reptériek is rámragadtak. Persze ez sem jelentett gondot, gyorsan odaszáguldottam, és leadtam a cuccot.

Hajós kaszkadőrködés – Stunt Boat Challenge /Jutalom: 1000$/
Mielőtt Diazhoz mentem volna, gondoltam, itt az ideje kis pénzt csinálni a kubai-haiti ellentétből. Megkerestem Umberto Rubino-t. Na, ő még nagyobb paragép volt, mint Ken Rosenberg. Hatalmas arca

volt, azzal kezdte, hogy bizonyítanom kell neki először. Nem csaptam le, kellett a pénz, meg az ismeretsége is jól jött. Találkoznom kellett Rico-val a kikötőben, ahol egy motorcsónakot vezetve kellett bebizonyítanom, hogy igazi férfi vagyok. Sosem vezettem még csónakot, de simán vettem az akadályt. Meghatározott pontokat kellett érinteni meghatározott idő alatt.

Ágyútöltelék – Cannon Fodder /Jutalom: 2000$/
Umberto újabb feladattal bízott meg. A végrehajtáshoz egy négyajtós kocsi kellett, mert fel kellett vennem három kubait. Egy udvarba hajtottunk, ahol nem messze egy kocsi torlaszolta el az utat. Távcsővessel lőttem a haitikat, majd szétlőttem az autót. Ekkor a kubaiak előreszaladtak, de vesztükre egy ügyes orvlövész a tetőről mindet fejen lőtte. Úgy pukkadt szét a fejük, mint az érett paradicsom. Ekkor erősítést kaptam, de mielőtt beljebb mentünk volna, lekaptam az orvlövészt távcsöves puskával. Bementünk az udvarba, ahol szép kis tűzharc alakult ki. Nem akartam sokáig maradni, gyorsan elkötöttem a kisteherautót, ami ott állt, majd elvittem Umberto étterméhez. Útközben megjelentek a zsaruk is, hogy ne legyen annyira egyszerű a képlet.

A nagy menekülés – Juju Scramble /Jutalom: 1000 $/
Auntie Poulet nagydarab voodoo boszorkány volt. Első feladataként össze kellett szednem három csomagot a környéken, mielőtt más találja meg. Az első helyen egy tetőn volt a cucc, amint felvettem, máris ketten szintű körözést adtak ki ellenem. A második és harmadik helyen szintén kettővel növekedett ez a szint. Szerencsére találtam menekülés közben két körözést csökkentő csillagot, ezzel növelve az esélyeimet. Miután megvolt a három csomag, vihettem is vissza Auntienak.

Hadd repüljön az a fránya bomba! – Bombs Away! /Jutalom: 2000$/
Újra megkerestem Auntie-t. Óvatosan kellett lavíroznom, az volt a tervem, hogy még jobban feltüzelem a kubaiakat és a haitiket egymás ellen. Így talán könnyebb lesz átvenni az irányítást. Csak arra kellett vigyáznom, nehogy a két szék közé essek! A tengerparton találtam egy kisteherautót. Távirányítós repülők segítségével bombát kellett szórnom három kubai motorcsónakra és a tengerparton parkoló autóra. Három gépet használhattam, kettő segítségével lebombáztam az autót és két hajót, az utolsóval a megmaradt csónakot.

Segítség a tetőről – Dirty Lickin's /Jutalom: 5000$/
Auntie megkért, hogy még egyszer segítsek neki. A közelben a kubaiak és haitik összetűzésbe kerültek. Ki kellene lőni a kubaiakat, de természetesen úgy, hogy nem vehetnek észre. A közelben fel tudtam menni egy tetőre, és ott megtaláltam a megfelelő helyet. Innen távcsöves puskával leszedtem a kubaiakat.

Tengeri ütközet – Naval Engagement /Jutalom: 4000$/
Itt volt az ideje, hogy újra meglátogassam Umberto-t. Nagyon mérges volt, hát még ha tudta volna, hogy minden problémája mögött én állok. Bosszút akart állni a haitikon, megbízott, hogy szerezzek meg neki két táskát a haitiktól. Találkoztam Rico-val, aki felajánlott egy Rugert a harchoz, de szerencsére ekkor már az összes nehézfegyverzettel rendelkeztem, amit csak kapni lehetett. Egy hajóval elmentünk a haitikhoz, ahol először az ott található két hajót – és az azokon tartózkodókat – lőttem ki, majd a parton egy adok-kapok keretein belül kilőttem mindenkit. Jócskán kellett guggolni, hogy elkerüljem a lövéseket, tisztára izomlázam volt két napig. Miután minden elcsendesedett, felszedtem a táskákat, ekkor ötös szintű körözést adtak ki ellenem. Hogy az FBI-t elkerüljem, csónakkal mentem, amíg lehetett. Szerencsésen eljuttattam a táskákat az étterembe.

Trójai fekete mágia – Trojan Voodoo /Jutalom: 10000$/
Nem volt könnyű eset, de a jutalom tíz lepedő igencsak jól jött. Umberto egyszer és mindenkorra végezni akart a haitikkal. Szereznem kellett egy Haiti Voodoo-t, hogy bejuthassunk a haitikhoz. Pepe csapódott mellém. Megkerestük a többieket, akik már szereztek Voodoo-kat, ott parkoltak nem messze a haiti főhadiszállástól. Ott összefutottunk, majd együtt gurultunk be a kapun, amit előzékenyen kinyitottak előttünk. Aztán beindult a csetepaté,

Kövesd a tolvajt – The Chase /Jutalom: 1000$/
Itt volt az ideje, hogy meglátogassam Diaz-t. Ekkorra már szinte az összes lakást megvásároltam a városban, így bárhol nyugovóra hajthattam a fejem. Így időt spórolhattam, nem kellett feleslegesen utazgatnom. Szóval elmentem meglátogatni ezt az idióta hájtömeget. Micsoda kastélyban élt ez a disznó! Komolyan mondom, elkezdtem irigykedni. Egy fickó meglopta, így azt a feladatot kaptam, hogy keressem meg, és kövessem a búvóhelyéig. Elmentem a lakására, de észrevett. A tetőkön futva üldöztem, majd egy hosszadalmas üldözés következett. Vigyáztam rá, mint a hímes tojásra, nehogy baja essen. Félnapnyi keringőzés után végül elvezetett a rejtekhelyre, mely a Prawn-szigeten volt.

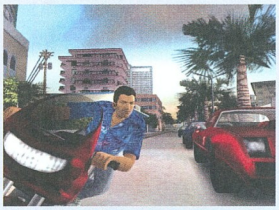
A leggyorsabb ladik – The Fastest Boat /Jutalom: 4000$/
Diaz megneszelte, hogy egy nagyon gyors hajót hoztak a kikötőbe. Eddig övé volt a leggyorsabb hajó, most verte a víz, hogy változott a helyzet. De aztán elhatározta, hogy megszerzi ezt a hajót is. El kellett mennem a kikötőbe, ahol – miután kinyírtam egy kisebb hadsereget – leeresztettem egy kapcsoló segítségével a hajót a vízre, aztán elvittem Diaz-nak, hadd legyen meg az öröme.

Kereslet-kínálat körforgás – Supply and Demand /Jutalom: 1000$/
Nagyobb szállítmány kokó érkezett a városba, naná, hogy Diaz meg akarta

szerezni magának. Persze nem volt egyedül vele, az összes banda elindította az emberét, hogy megszerezzék a szállítmányt. Nem volt időnk késlekedni, bepattantunk Lance-szel az imént lopott hajóba, és megindult a verseny. Lance megpróbálta jelentős tűzerő bevetésével fenntartani az előnyünket. Megszereztük az anyagot, visszafelé Lance vezetett. A konkurencia nem hagyta annyiban a dolgot, szórtam az ólmot rendesen, nem volt időm lustálkodni. Lövészek voltak a parton mindenhol, és habnak a tortára megjelent egy helikopter is. Miután mindent szétlőttem, Lance kirakott a partra, majd megint eltűnt.

Egyre biztosabb volt, hogy Diaz áll az eltűnt pénz, és Lance tesójának halála mögött. Nekem mindenesetre már az elejétől kezdve gyanús volt ez a sunyi disznó.

Phnom Penh '86 /Jutalom: 2000$/
Diaz úgy gondolta, itt az ideje, hogy a tolvaj meglakoljon. A rejtekhelyet ismertük, Lance vezette a helikoptert, én meg felkészültem a vérengzésre. Mikor odaértünk, Lance tett egy kövér kört a ház körül, én meg apróra löttem mindent, amit láttam. Néhány előzékenyen odakészített hordó hatalmas robbanással szakította cafatokra az ott tartózkodókat. Csak löttem és löttem – ilyen lehetett Kambodzsában, gondoltam. De szerencsére időben észhez tértem, Lance leszállt, kiugrottam, és megtisztítottam a terepet. A tetőn megtaláltam a táskát.



Igenis, uram! – Sir, Yes, Sir! /Jutalom: 2000$/
Újra meglátogattam az ezredest, már nagyon szívesen megismertem volna a lányát közelebbről. Mit ad Isten, újabb melót kaptam tőle. Egy tankot akart ellopatni velem, amit a katonaság szállított éppen egyik helyről a másikra. Teljesen meghibbant ez? Úgy voltam vele, talán Mercedes-nek is imponál majd, hogy mennyire menő vagyok, úgyhogy elvállaltam a melót. A konvoj Little Havanaban haladt éppen. A gyalogos katonákat gyorsan elütöttem, utána kerestem egy jó helyet, ahonnan a támadásba lendülő teherautókat ki tudtam lőni. Mikor mindenkivel végeztem, a tankból is kiszálltak a srácok, akik szintén megkapták az ólomadagjukat. Bepattantam a tankba, és elindultam a garázs felé. Oda kellett figyelnem, hogy minél kevesebb autó ütközzön belém, mert az automatikus önmegsemmisítő érzékeny volt az ütközésekre. Végül sikerült eljutni a garázsig, de leizzadtam rendesen.

Siralomház – Death Row
Lance-szel addig hánytuk-vetettük a dolgot, amíg már biztosak voltunk abban, hogy minden nyomorúságunkat Diaznak köszönhetjük. Pont tenni akartunk valamit, megbeszéltük, hogy találkozunk. Ekkor hívott fel az angol gyerek, emlékeztek, az a Kent Paul, hogy feltétlenül keressem meg a Malibu-ban. Feltankoltam fegyverből és golyóálló mellényből. Kent elmondta, hogy Little Haiti szeméttelepén találom Lance-t. Sietnem kellett, mert kinoztak a srácot, el is patkolt volna, ha nem érek oda időben. A kaput eltorlaszolták, szétlőttem a kocsit, a robbanás megölte a fegyvereseket. A szeméttelepen megint egy hadseregnyi embert találtam, talán jobban tettem volna, ha elgázolom őket kocsival, de én jobb szeretem szemtől-szembe intézni a dolgokat. Eljutottam oda, ahol Lance volt megkötözve, kiszabadítottam, aztán együtt intéztük el a támadók újabb hullámát. A kukásautó jó masszívnak tűnt, beszálltunk, aztán már ott sem voltunk.

Mindenki a fedélzetre! – All Hands on Deck! /Jutalom: 5000$/
Elmentem az ezredeshez, pont jókor, mint kiderült, sürgősen el kellett utazzon. A franciák megtalálták, szerették volna visszakapni a chipet, illetve az ezredest holtan látni. Megkért, hogy maradjak vele a hajón, amíg kiér a nyílt vízre. Hogy mondhattam volna nemet egy ilyen felkérésre? Elindultunk, rögtön meg is jelentek a franciák hajói. Először hátulról támadtak, de sikeresen visszavertem őket. Néhányuknak sikerült ugyan feljutni a fedélzetre, de gyorsan visszatessékeltem őket a vízbe. Gyorsan a hajó elejére szaladtam, néhány utunkban álló csónakot kellett szétlőnöm. Közben megjelentek helikopterek is, nekiláttam sorban szétlőni őket. Amikor sikerült, megjelent egy Hunter – igen erősen felfegyverzett helikopter – is. Ezzel már nehezebb volt elbánni, de végül is sikerült. Cortez nagyon hálás volt, a rendelkezésemre bocsátott egy csónakot, mondta, hogy tartsam meg emlékül. Búcsúzóul arra is megkért, hogy vigyázzak a lányára, amíg vissza nem tér. Szíves örömest elvállaltam ezt a hálás feladatot...

Töröljük el Diazt a föld színéről! – Rub Out /Jutalom: 50000$/
Eljött az ideje, hogy meglátogassam Diaz-t. Mondhatnám, hogy azért mentem, mert Sonny szinte mindennap felhívott, hogy mi van a pénzével, és én szolgaként eleget tettem a kérésnek. Mondhatnám ezt, vagy hazudhatnék ezer más okot, de én azért mentem, hogy végre megszerezzem a hatalmat, hogy én legyek végre a főnök. Ebben senki sem akadályozhatott meg. Találkoztam Lance-szel, aki újabb fegyvereket hozott. A kastély előtt álló embereket lelőttük, de nem tudtunk bejutni. Menjünk hátra, mondtam Lance-nek, és valóban, hátul, a medencétől nem messze megtaláltuk a lépcsőházat. Beindult a vérontás, vigyáztam Lance-re is, nehogy baja essék. Megtaláltuk Diaz-t végül. Azt mondta nekem: meg kell tudnod valamit, én vagyok az apád... Persze, hogy nem mondott ilyet, csak kíváncsi voltam, hogy figyeltek-e. Szóval megtaláltuk, és én megöltem, mint egy kutyát.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Az előző részben használt billentyűk vannak beállítva most is alapból. A W-S-A-D és a kurzor gombokkal irányíthatjuk a járműveket és Tommy-t, az egér segítségével tudunk célozni. Néhány fegyvernél a jobb gombot használva könnyebben tudunk célozni, a távcsöves puskával pedig rá tudunk nagyítani távoli ellenfelekre is. Ami újdonság: egyszerűbb lett a légi járművek irányítása, irányíthatunk vízre szálló repülőt, helikoptert és motort is. A Q-E gombokkal autóban, motoron, hajót vezetve és repülőben oldalra nézhetünk, a helikopternél a használatuk az irányítás elengedhetetlen része. A numerikus billentyűzeten a 6-os és 9-es gomb motor esetében előrehajolást (felállást), és hátradőlést (egykerekezést) eredményez. Helikopternél a gyorsítás és lassítás funkciókat látják el. Ha polgári foglalkozást akarunk gyakorolni, akkor a megfelelő jármű megszerzése után a + gombot kell megnyomni. Ha nagyon gyorsan akarunk szaladni, akkor a jobb shiftet kell nyomva tartani futás közben. Van még egy nagyon látványos újítás az előző részhez képest: próbáljátok ki a gázt és féket egyszerre nyomva tartani, miközben autót, motort, vagy egy gyorsabb hajót vezettek...

Enyém lett a dagadék háza, autói, az egész birodalma!

Pénzbehajtás – Shakedown /Jutalom: 2000$/
Gyorsan körülnéztem a házban, az alagsorban találtam gyógyító pirulát és golyóálló mellényt, illetve fegyvereket. A tetőn ott parkolt egy helikopter, innentől kezdve szinte mindenhová azzal mentem. Alig volt időm körülnézni, megjelent Lance, Ken Rosenberg és Avery. Egymás szavába vágva adták az ötleteket, hogy mivel lehetne sok pénzt keresni. Közben kiderült, hogy a bolttulajdonosok valahogy azt találták ki, hogy ezentúl nem kell fizessenek védelmi díjat.

RÁDIÓADÓK

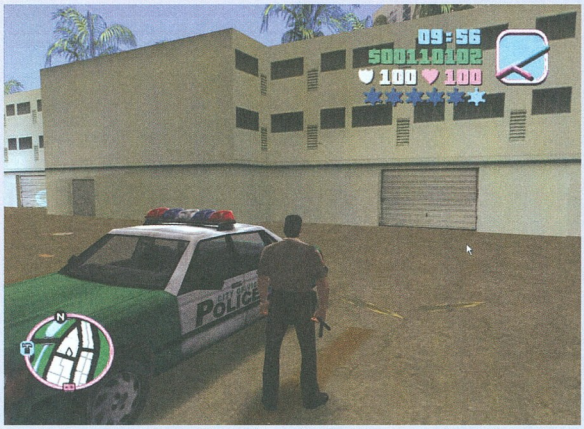
A hangulat megteremtésének a legfőbb eszköze talán a zene, hét rádióadó műsora közül válogathatunk, ha egy járműbe beszálltunk. R billentyűvel válthatunk a csatornák között. A rádiók műsora 7 teljes CD-t tesz ki, amit a rajongók akár meg is vásárolhatnak. A V-Rock rádió lemezlovasa DJ Lazlow, akit már a GTA3-ban is nagyon kedveltünk. A Wave 103 a korszak legjellegzetesebb zenéit játssza, itt meghallgathatjuk többek között Nena, Kim Wilde és a Human League legnagyobb slágereit. Aki andalítóbb dallamokra vágyik, az tekerjen az Emotion 98.3-ra. Az igen csinos Toni Chambers szintén szerepelt a GTA3-ban, most ismét rádiót vezet, a Flash játssza például Michael Jackson-tól a Billie Jean-t. A Wildstyle egy kalózrádió, Mr. Magic folyamatosan bizonygatja, hogy őt bizony soha senki nem találja meg. A rap és a funk hőskorából nyomatja a zenéit. A Fever 105 igazi disco zenét sugároz, a Radio Espantoso pedig felforrósítja a hangulatot, latin zenét sugározva. Akinek ez mégsem lenne elég, akkor a játék MP3 könyvtárába bemásolhatja kedvenc zenéit, onnantól kezdve választhatjuk az MP3 Radio-t is.

Gondoltam, valahogy tisztázni kell ezt a félreértést. Öt percem volt, hogy odaérjek a North Point Mall-ba, és ott az üzletek kirakatait betörjem. Nem volt egyszerű a dolgom, a biztonsági őrök rögtön rám tapadtak, ráadásul mindkét szinten voltak boltok, melyek tulajdonosát meg kellett leckéztetni.

Nagy meglepetésemre felhívott Kent Paul, hogy elhívjon egy lemezstúdióba. Mondtam neki, hogy nemsokára beugrom, gondoltam, biztos rengeteg bandacica lesz ott, Kent meg nem bír velük.

őrködő katonák miatt nem izgultunk egy percig sem. A robbanószerkezet viszont nagyon rövid időre lett beállítva, úgyhogy nagyon sietni kellett, hogy időben kiérjünk. Az ötös fokozatú körözést a közelben található csillag segítségével négyesre enyhítettük, majd a fényező műhely szolgáltatását igénybe véve leráztuk a zsarukat. Most már csak haza kellett mennünk.

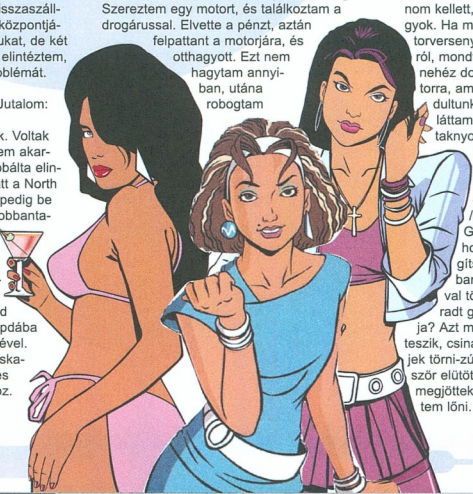
Beindult a pénzbehajtó biznisz, a zsozsót öt-ezresével hozták, oda kellett figyelnem, hogy rendszeresen felvegyem a pénzt. Most már



Bárom a párom – Bar Brawl /Jutalom: 4000$/
Pont a kertben nézelődtem, tervezgettem az átalakításokat, amikor befutott Lance, hogy megint pénzbehajtási gondjaink adódtak. Az Ocean Beach-en van egy bár, akinek a tulajdonosa nem hajlandó fizetni. Gyorsan a helyszínre siettünk, a bár előtte volt két biztonsági őr, azok hamarosan távoztak az égi vadászmezőkre. A tulajdonos elmondta: egy biztonsági cég megkereste, hogy nekik fizessen helyettünk, ő pedig nem tud mit tenni. Javasolta, intézzük el egymás között a dolgot, aztán ő fizet a nyertesnek. Visszaszálltunk a kocsiba, elmentünk a cég központjához. Ott felrobbantottam az autójukat, de két őr motoron elmenekült. Azokat is elintéztem, így végül sikerült megoldani a problémát.

A fakabát incidens – Copland /Jutalom: 10000$/
Nagyon nehéz feladat állt előttünk. Voltak bolttulajdonosok, akik továbbra sem akartak fizetni. Egy emberünk megpróbálta elintézni a dolgot, de elrontotta, emiatt a North Point Mall-t rendőrök őrizték. Márpedig be kellett jutnunk oda, és fel kellett robbantanunk a kávézót, hogy végre tanuljanak ezek a marhák. Először is szereznünk kellett rendőregyenruhát és autót. Ehhez randalíroznunk kellett egy kicsit, hogy körözést adjanak ki ellenünk, majd az utánunk induló rendőröket csapdába kellett csalni egy garázs segítségével. Miután felvettük ezt a röhejes maskarát, beszálltunk a rendőrautóba, és elgurultunk a bevásárlóközponthoz. Simán bejutottunk, a kávézónál megvehettem a cégeket is, de előbb meg akartam nézni, hogy mi van Kenttel.

A Szerelem nektárja – Love Juice /Jutalom: 2000$/
Elmentem a lemezkiadóhoz, hogy találkozzam Kenttel – no meg a bandacicákkal. Apám, megint rá kellett jönnöm, milyen naiv vagyok! Kent volt a producere egy Love Fist nevű skót rock formációnak. Hogy ezek mennyire pocsék zenét játszottak! Kent megkért, hogy segítsek a srácoknak: szerezni kellene a Szerelem nektárja nevű drogból. Szeretem egy motort, és találkoztam a drogárussal. Elvette a pénzt, aztán felpattant a motorjára, és otthagyott. Ezt nem hagytam annyiban, utána robogtam



gyorsan. Nagyon veszélyes fegyvere volt, csak úgy kapkodtam a fejem, hogy el ne találjon. Végül sikerült elkapni. Elvettem az anyagot, és indultam volna vissza, amikor Kent rámcsörgött, hogy még egy dologban kellene segítenem. A srácoknak társaságot kellene szerveznem. Felment a pumpa egy pillanat alatt a fejemben, mit gondolnak ezek? Nincs egy percem se csajozni, és ezeknek a majmoknak hajtsak fel nőt? Gyorsan lehiggadtam, és ekkor eszembe jutott, mit kell tennem. Elmentem Mercedes lakására, aki szíves-örömest velem tartott. Elfuvaroztam a fiúkhoz.

A megzizzent rajongó esete – Psycho Killer /Jutalom: 4000$/
Kent megint felhívott, teljesen zaklatott volt a hangja. Gyorsan a stúdióba robogtam. Kiderült, hogy valaki megfenyegette a zenekart, hogy elteszi őket láb alól, ha elmennek a meghirdetett dedikálásra. Azt javasoltam, hogy akkor ne menjenek el, de egyből lehurrogtak. Kent kedvéért belementem, hogy megvédem őket. Beszálltunk a csapat limuzinjába, elvittem őket a dedikálás helyszínére. Ahogy kiszálltak, a merénylő elkezdett lövöldözni, de szerencsére csak az egyik őrt találta el. Elmenekült, én meg szokás szerint utána. Nagyon igyekezett lerázni, igen hosszú üldözés várt rám. Azért csak sikerült utolérni, és egy életre megtanítani, hogy kivel szórakozzon. Persze csak egy nagyon rövid, pár másodpercig tartó életre...

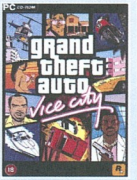
Gördülő acélkerekek – Alloy Wheels of Steel /Jutalom: 1000$/
Már majdnem elhittem, hogy végre lesz egy perc nyugalmam, amikor Kent újra felhívott. A Love Fist nemsokára koncertezni fog, be kellene szervezni egy motoros bandát, akik majd segítenek a buli lebonyolításában. Ötlete is volt, azt mondta, hogy keressem meg Mitch Bakert. Elgurultam a motorosok kocsmájához. Mitch először hallani sem akart a dologról, szerintem valami ügyből kifolyólag nehezteli Kentre. Meg tudtam érteni. Amikor elmondtam neki, hogy szívességet akarok kérni, akkor azt mondta, tőle csak a banda tagjai kérhetnek szívességet. Ezen ne múljon, gondoltam, akkor vegyetek be, úgyis régen szeretnék egy vandál motoros klub tagjává válni. Na, nem is kellett több, azon vettem észre magam, hogy megint bizonyítanom kellett, hogy mennyire tökös gyerek vagyok. Ha megverem a banda tagjait egy motorversenyen, akkor beszélhetünk a dologról, mondta Mitchie Boy. Nem volt túlzottan nehéz dolgom, felpattantam az egyik motorra, ami a kocsma előtt állt, és már indultunk is. Először kicsit lemaradtam, láttam, hogy ezek kutyaütők. Sorban taknyoltak el a kanyarokban, és végül könnyedén első lettem.

Velem nem szórakozhat senki! – Messing With the Man /Jutalom: 2000$/
Gyorsan visszamentem a kocsmához, hogy rávegyem Mitch-et, segítsenek a koncert lebonyolításában. Mitch azt mondta, ne a munkával törődjek, engedjem le inkább a fáradt gőzt. Kérdeztem, hogyan gondolja? Azt mondta, ahogy azt az igazi férfiak teszik, csináljak minél nagyobb káoszt, kezdjek törni-zúzni, pusztítani. Belementem. Először elütöttem néhány járókelőt, mikor megjöttek a rendőrök, akkor azokat kezdtem lőni. Már semmi sem számított, csak

Fejlesztő:
Rockstar North
Kiadó: Take 2

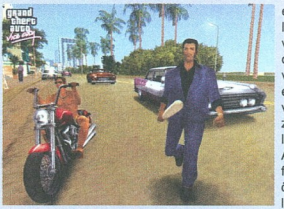
Megjelenés:
2003-Május-16

Kategória: Akció
Honlap: http://www.rockstargames.com/vicecity/



lőttem, ami az utamba került. A végén megszámlálhatatlan kocsi roncsa között álltam, és egy mosoly jelent meg az arcomon. A körözésem miatt érkező rendőrök meg FBI ügynökök érkezése zökkentett vissza a valóságba. Gyors fényezés, olaj.

Vissza a motort! – Hog-Tied /Jutalom: 4000$/
Mivel már túl akartam esni a motoros banda ügyein és a Love Fist koncertjén, visszamentem Mitch-hez. Kiderült, hogy egy riválisgang ellopta a motorját. Valakinek vissza kell szerezni. Már sejthetitek, ki volt a szerencsés. Az ösztönöm azt súgta, szerezzek egy motort, és úgy menjek érte. Szerencsére nem így tettem, a környéken parkoló helikopterek egyikét kötöttem el, és szereztem távcsöves puskát. Oda repültem, ahol a motort tartották, kiszálltam, és szép sorban leszedtem távcsövessel a ban-



datagokat. Felpattantam a motorra, de ekkor észrevettek, sietnem kellett visszsa Mitch-hez.

Népszerűsítő kampány – Publicity Tour /Jutalom: 8000$/
Végre minden elintézve, Mitch-ék segítenek, mehet a koncert. A srácokat el kellett vinnem a helyszínre, de megint közbejött valami. A pszichopata rajongó mégsem halt meg, és egy trükkös bombát helyezett el a kocsiban, ami felrobbant volna, ha a kocsi veszít a sebességéből. Néhány évvel később elmesélte ezt egy operatőr barátomnak, aki aztán filmet rendezett az ötletből... Na mindegy, jó sokáig jó gyorsan kellett hajtanom, hogy a fiúknak legyen idejük a bombát hatástalanítani. Nagy marhaságokat beszéltek közben, mintha nem lett volna amúgy is elég meleg a helyzet. Legfeljebb vidáman halunk meg, gondoltam. Ám a skótok mégsem voltam annyira bénák, végül hatástalanították a robbanószerkezetet. Elvittem őket a koncertre, hadd szóra-koztassák a népet.

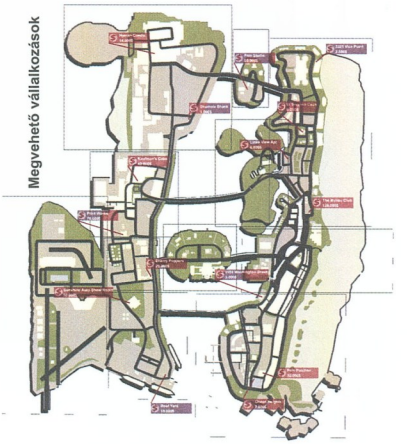
Végre volt egy kis szabadidőm, szóval ebben az időszakban rengeteget ittam meg buliztam. Néha a nevemet sem tudtam volna megmondani, annyira koki voltam. Ezért nem vagyok benne biztos, hogy milyen sorrendben, de szép lassan megvásároltam az összes céget a városban. Igazából mindegy is, csak az volt a lényeg, hogy minden az enyém legyen. Mindenhol el kellett végezzek néhány kisebb-nagyobb melót, hogy beinduljon az üzlet.

Filmstúdió – Film Studio /Jutalom: 7000$ naponta/
Cirka 60.000 volt a stúdió, de komolyan mondom, megérte. Végre valóra vált egy álmom, és művészi pornó készült a kezeim alatt. Persze nem ment minden rögtön, néhány dolgot el kellett intézzek. Először is színésznőket kellett szervezni, rögtön beugrott Candy Suxx és Mercedes neve. Mit szólt volna az ezredes, ha megtudja, mit művelek a lányával? Szóval a stúdióba kellett furavorzzam a csajokat. Ekkor megkezdődhetett a forgatás. Meg kellett szervezni a marketinget. A stúdiónak volt egy hidroplánja, azzal szórtam szét a városban a röplapokat. Meg kellett zsarolni egy pornófilm-ellenes képviselőt, szerencsére ez nem volt túl nehéz. Az volt a kedvenc elfoglaltsága, hogy fizetett szeretők társaságában nőnek öltözött, és úgy parádézott. Candy lépre csalta, nekem csak követni kellett őket, felényképezni a jelenetet, majd meglépni a helyszínről. Ez a rész nem volt azért annyira egyszerű, ügynökök hada lepte el a területet, mind a fényképezőgépemet akarta. Akkor vettem kb. két napja, csak nem adom oda nekik, nem igaz? Szerencsére a hotel mellé szálltam le a helikopterrel, így az oldalkijáraton kiszaladva gyorsan felszállhattam, és már ott sem voltam. Végül motorral háztetőről háztetőre ugrálva el kellett jutnom az egyik tetőn található reflektorhoz, amit módosítottam egy csöppet, hogy a filmünket reklámozza ezentúl. A filmstúdiót nagyon szerettem, végre volt repülőm is, és egy Patriot állt az udvar hátsó részén.

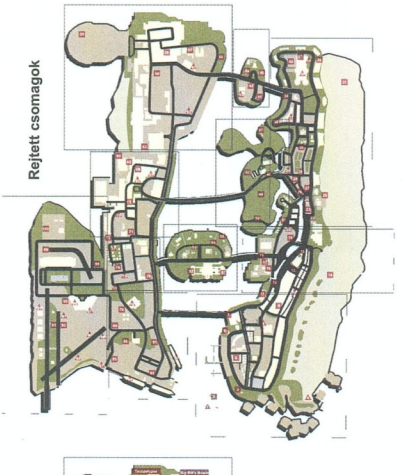
Hajóépítő telep – Boat Yard /Jutalom: 2000$ naponta/
10 rongyot kellett lepengetnem, és máris egy hajóépítő telep boldog tulajdonosa lettem. Így rögtön két gyors hajóm is lett. Annyi dolgom volt csak, hogy az egyikkel mennem kellett egy gyors kört, és már be is indult a bolt. Ha hajókázni támadt kedvem, ide bármikor visszatérhettem, és egy-egy időn belül futott körért még plusz pénzt is kaptam.

Cherry Popper jégkrém – Cherry Popper Ice Cream /Jutalom: 3000$ naponta/

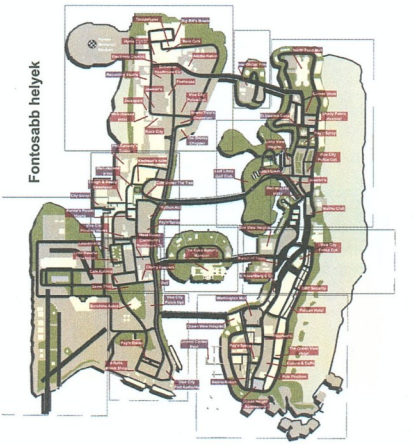
Megvehető vállalkozások

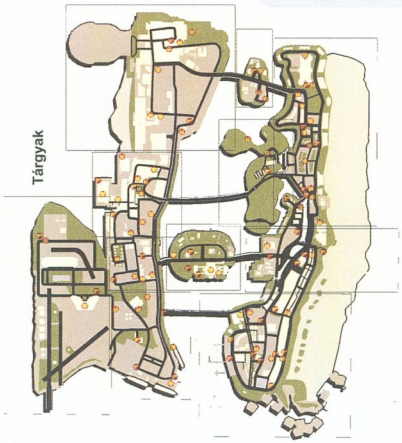


Rejtett csomagok



Fontosabb helyek





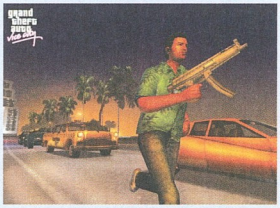
Helikopterrel rögtön feltűnt, hogy a Cherry Poppernek milyen ízléses, fantáziadús épülete van. Gyorsan meg is vettem 20 lepedőért. Hogy beinduljon az üzlet, az egyik fagyis kocsival körbe kellett járnom a várost, és 50 adag kábszert szét kellett osztani. Mikor kiszálltam a kocsiból, már be is indult a biznisz.

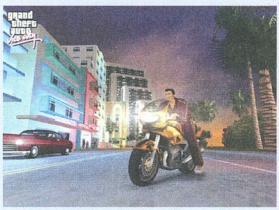
Sztriptízbár – Pole Position /Jutalom: 4000$ naponta/
30 lepedőért enyém lett egy egész sztriptíz bár, az összes táncos lánnyal együtt. Talán a legkellemesebb feladat várt rám, 600 dollárt kellett elköltenem az egyik táncos lány privát műsorára.

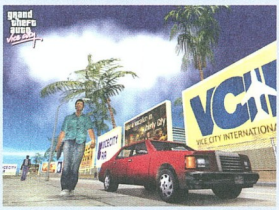
Kaufman taxivállalat – Kaufman Cab /Jutalom: 5000$ naponta/
Miután 40.000-ért megvettem a Kaufman Cab-et, három feladatot kellett végrehajtanom, hogy a vállalat elkezdjen pénzt termelni. Először egy nagyon fontos ügyfelet kellett a reptérre szállítani. Egy konkurens cég embere ért először a címre, és elcsaklizta az utast. Miután kirángattam a taxiból, és a fa testápolóval meglapogattam, már nem volt semmi probléma, az utas belátta, hogy velem jobban jár. Hogy biztosítsuk az előnyünket, egy másik cég három autóját fel kellett robbantanom. Ezután egy roncsderbin kellett részt vennem, ahol mindenki egységesen az én életemre tört. Miután elég ideig kibírtam a támadásokat, egy fickót, és a kocsiját még búcsúzóul fel kellett robbantanom. Még szerencse, hogy volt nálam rakétavető.

Autószalon – Sunshine Autos /Jutalom: 5000$ naponta/
Az autószalon megvásárlása nem volt olcsó, hiszen 50 lepedő ugrott a zsebemből, de hosszú időre biztosította a tennivalót. Annyit kellett tennem, hogy megnéztem a mélygarázsban található listát, és az ott szereplő hat darab autót összeszedtem és leszállítottam. Ekkor beindult a bolt, és ráadásul kaptam egy spéci kocsit is. Ezzel nem ért véget a tennivalóm, még három sorozat kocsit kellett összeszednem, amiért jutalmul újabb kocsik vártak az autószalonban. A mélygarázsban 16 kocsit tárolhattam, és itt jelentkezhettem illegális versenyekre is.

Club Malibu /Jutalom: 10000$ naponta/
Mélyen a zsebembe kellett nyúlnom, 120 lepedőt kellett legombolnom érte. De megérte, a sok-sok fáradozás ellenére is. A filmstúdió mellett a másik nagy álmom is megvalósult, úgy éreztem magam, mint Humphrey Bogart a Casablanca-ban. Egy pillanatig elgondolkodtam, hogy átkeresztelkedem Rick-re, de a Tommy név már túlságosan hozzám nőtt. Szóval volt tennivalóm bőven, ösz-sze kellett szednem a bandatagokat egy nagyobb balhéhoz, ez három felvonásban zajlott. Először ki kellett szabadítani Cam Jones-t, a szétspecialistát a rendőrségi fogdából. A rendőrségen újra rend-őregyenruhát kellett öltenem, amit az öltözőben találtam. Ezután az emeleten a zárka kinyitásához szükséges kártyát kellett összeszedni, majd kiengedni Cam-et a fogdából. A rendőrök ezt már nem nézték jó szemmel, gyorsan olajra léptünk. Phil Cassidy, a mesterlövész megszerzése egyszerűbb volt, a downtown-ban található fegyverbolt mögötti lőteremben kellett legyőznöm. Hillary King meggyőzése sokkal nehezebb volt, le kellett győznöm egy autóversenyben. Nagyon jó volt a srác, nem adta könnyen magát.







Mikor megvolt a csapat, egyből indultunk a bankot felnyomni. Extrém nehéz munka volt, de 50 lepedő volt a jutalmam. Miután bementünk, Phil sakkban tartotta a személyzetet, Cammel lementünk a széfhez. Miután kiléptünk a liftből, kiderült, hogy Cam nem tudja kinyitni a széfet. Visszamentem a bankigazgatóért, aki egy asztal mögött kuksolt, és cidrizett. A marha. Odavittem a széfhez, aztán megnéztem, hogy mi van a srácokkal. Pont jókor érkeztem, megjött a kommandó a tetőablakon keresztül. Mire kinyírtam őket, Phil megjött a pénzzel. Ezután kitörtünk. A bank előtt volt a város egész rendőrsége. Hillary megjött a kocsival, de a kommandósok rögtön kinyírták. Kitörtünk a többiekkel, gyorsan elgurultunk a fényező műhelybe, utána már szabad volt a pálya, visszamentünk Cam házához, hogy osz-

JELMAGYARÁZAT

- Talajszinten lévő dolog
- Felsőbb szinten lévő dolog
- Rendőrség
- Fegyverek
- Életerő
- Pajzs

tozkodjunk.

Elvarratlan szálak – Loose Ends /Jutalom: 16000$/
Kellett egy kis lazítás, a sok-sok melóval is elég bajom volt, ráadásul Lance kezdett begolyózni. Nem tudom, hogy mit szedett, de olyan volt, mintha színtiszta paranoia folyt volna az ereiben vér helyett. Naponta hívogatott, hogy én nem törődöm vele, és hogy nem kap elég nagy részt a városból. Meg hogy én csak kihasználom. Sonny-ék is teljesen a nyakamra másztak, azzal fenyegettek, hogy idejönnek, ha nem szerzem vissza a pénzüket. Szóval elég bajom volt, egyszerű melóra vágytam, pont kapóra jött, hogy Little Havana-ban a Cherry Popper Ice Cream mögötti telefonfülkénél újabb bérgyilkosi feladatot kaptam. A megbízó elárulta, hogy egy közeli tetőn fontos üzlet zajlik éppen, ott kellene tiszteletemet tenni. Nem volt egyszerű a tetőre feljutni, minden doboz mögött egy fegyveres gengszter rejtőzött, és a tetőről is lőttek rám folyamatosan. Amikor a tetőre feljutottam, okosan megkerültem a szellőzőket ahelyett, hogy a kettő között mentem volna hátra. Így egyesével leszedtem a fickókat. Felszedtem a táskát, és elvittem a reptérre, a helikopter-leszállóhoz.

A fegyvercsempész – Gun Runner /Jutalom: 2000$/
Phil Cassidy híres volt a fegyverarzenáljáról, gondoltam, ha segítek neki, talán én is jól járok. Meglátogattam, pont problémái akadtak a konkurenciával. A városban furikázó teherautókat kellett szétlőni, és az elejtett fegyvereket meg is tarthattam.

A leszakadt kar esete – Boomshine Saigon /Jutalom: 4000$/
Visszamentem Philhez, aki éppen egy saját fejlesztésű bombát tesztelt. Az időzítővel volt némi probléma, úgy esett, hogy pont akkor robbant fel, amikor Phil a fedezék mögül visszament megnézni, hogy mi a baj. Zutty, ugrott a karja. Kocsiba be, irány a kórház. Phil valami irgalmatlanul durva cuccot szedhetett be, csak a szele csapott meg, de totál beálltam. Azt sem tudtam, merre a jobbra meg a balra. Na, így kellett eljutni valahogy a kórházba – ahol aztán Phil meggondolta magát a sok hekus miatt. Időnk fogytán kitalálta, vigyem egy sebész haverjához. Sikerült elvergődni hozzá. Ezután bármikor mehettem hozzá fegyverért, a legspeckóbb cuccokat csak nála lehetett megtalálni.

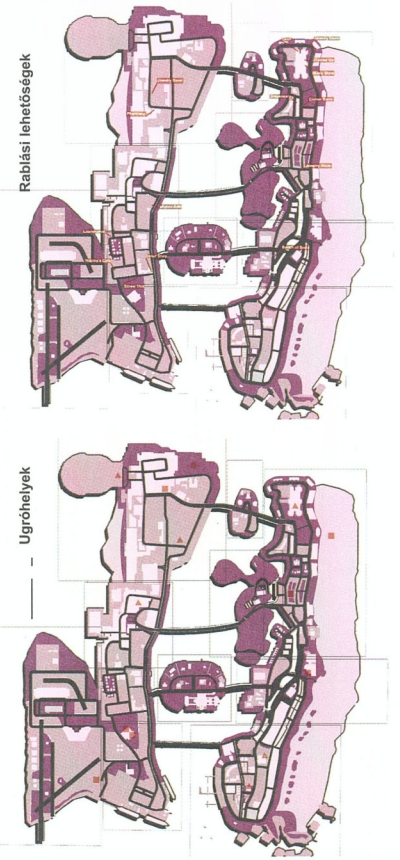
A nyomda – Print Works /Jutalom: 8000$ naponta/
70.000 dolcsiért egy hamispénzgyártó nyomda került a birtokomba. Hogy a bolt elinduljon, itt is el kellett néhány dolgot intéznem, hogy a megfelelő kliséket megszerezzem. Először Kent Paul-hoz mentem információkért, aki a kikötőbe irányított. Ide kétszer is el kellett mennem, először egy hajóskapitánnyal kellett elcsevegni, majd később megvártam, amíg megjön a klisét szállító helikopter, és lecsaptam az azt szállító kocsira. Ezután beindult a nagyüzem.

Átverni a verőembert – Cap the Collector /Jutalom: 30000$/
Bekövetkezett a legrosszabb, amitől tartottam. Kent hívott, hogy nagyon gyorsan húzzak a nyomdába. Odaszáguldottam, kiderült, hogy Sonny megérkezett a városba, az emberei már az érdekeltségeimet fosztogatták. Gyorsan megkerestem a fickókat, a várost járták motoron. Sorban elintéztem őket.

Vigyázz a barátokkal – Keep Your Friends Close
Visszamentem a kastélyomba, hogy felkészülhessek Sonny látogatására. Előtte rettenetes tűzerőt gyűjtöttem be, molotov-koktélokat, gránátokat, és az összes létező egyéb gyilkoló eszközt. Sonny már várt rám. A pénzét követelte, meg a részét a városbeli üzleteimből. Volt nálam egy jó adag hamispénz, azt akartam odaadni neki. Lance belém vágta a dőfőt hátulról, ahogy kell. Elárult a fattyú. Sonny emberei ekkor megtámadták az irodám, hogy elkezdjék kipakolni a széfem. Eközben Lance a tetőre menekült. Egy darabig tartottam az irodát, de utána elindultam én is a tetőre. Rengeteg maffiózót nyírtam ki, amíg felértem. A tetőn kilépve pont szembe találtam magam Lance-szel és egy csomó gengszterrel. Mögéjük szaladtam, a helikopter felszállóhoz, és utána gránátokkal, molotov-koktélokkal semmisítettem meg őket. Lance-et szemtől szembe öltem meg. Leszaladtam az irodához, Sonny és emberei már vártak. Fedezékből lőttem ki őket.

Ekkor már nem állt semmi az utamban, én lettem a város korlátlan hatalmú ura, a főnökök főnöke, Capo di Tutti Capi. És végre volt időm csajozni egy kicsit.

Tommy V.



MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **800 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

BESIEGER

Nyissuk ki képzeletben a Primal Software szakácskönyvét, és főzzünk egyet: vegyünk egy 3D-s motort, amit egy régebbi programunkban – The I of Dragon – már felhasználtunk, és tupírozzuk fel egy kicsit. Találjuk ki, milyen stílusú játékot szeretnénk – RTS –, és nézzük meg, hogy a stílus sikeres játékai – Warcraft :) – mitől is voltak jók. Bolondítsuk meg az egészet

valami kellemes gazdasági modellel – vegyük mondjuk a Settlers alapötletét –, majd fűszerezzük meg az egészet egy nagy adag saját újítással. Írjunk hozzá egy sztorit, és voilá: kész is az új program, aminek már csak nevet kell adni. Hát, valahogy így készült a Besieger.

Mielőtt bárki is hitetlenkedne, azt el kell mondani, hogy maguk a készítők is elismerték, a játék tényleg úgy született, hogy volt már egy kész motor, amit szerettek volna újra felhasználni. Ezután döntötték el, hogy egy RTS-be vágnak, de nem akartak mindenben korszakalkotót újítani. Ez önmagában nem rossz dolog, hiszen azért napjainkra már kialakult minden stílusban afféle ipari szabvány, amitől túlságosan eltérni igencsak kétélű fegyver – az esetek többségében bukás a vége, és csak a nagy koponyák tudnak korszakalkotó dolgot készíteni. Ahol nincsenek zsenik, ott a jó iparosmunka lehet a siker záloga, és a Besieger pontosan erre alapoz.

A játék nem véletlenül kapta a nevét, ugyanis igencsak fontos szerepet játszik benne a vár-

ostrom: ostromlóként és ostromlottként is helyt kell állnunk. Ehhez megfelelő eszközöket is be kell szereznünk – itt ugyanis nem lehet egy karddal szétütni a kőfalat. Faltörő kosok, katapultok és mindenféle egyéb ketyerék szükségeltetnek ehhez. Természetesen lesznek „normális" csaták is, ahol nyílt terepen eshetnek egymásnak a vérgőzös katonák. Az egyjátékos kampányban 2 „nemzet" (Vikingek és Kimmériaiak) bőrébe bújhatunk, akik a hagyományos eszközökön (kard, dárda) kívül speciális cuccokat (muskéta, lángszóró) is használhatnak, sőt, idővel olyan harci gépezetek is előkerülnek, mint például a páncélozott léghajók. Összesen mintegy 20-féle egység irányítására lesz lehetőség. Nem maradhatott ki a mágia sem, már maga a kerettörténet is bőven épít a természetfeletti erőkre. A sztori szerint ugyanis az egymás mellett békében elő népeket pont egy varázstárgy ugrasztja össze.

A játék gazdasági modellje az unalmas nyersanyag-gyűjtögetés (favágás, kő- és vasbányászat) mellett szintén tartogat érdekességeket. Például az emberanyag nem a semmiből áll

elő, hanem a lakóépületek megépítése után idővel megszületik az új nemzedék. Embereinket ezután különféle feladatkörökben alkalmazhatjuk: dolgozhatnak bányászként, esetleg egy kézműves épületben (közel 40-féle építmény lesz a játékban) gyárthatják a fegyvereket, de sokakat katonaként kell alkalmaznunk. Alattvalóink folyamatosan fejlődnek szakterületükön, így egyre hatékonyabban tudják ellátni feladatukat.

A háború – az ígéretek szerint – gigantikus méretű pályákon fog játszódni. A méretekre jellemző, hogy csapataink akár 10-20 percen keresztül is gyalogolhatnak, mire átjutnak egy pálya egyik végéről a másikig. Ez egyébként elsősorban a multiplayer játékok során lesz majd hasznos, mert elegendő helyet biztosít akár 16 játékos számára is. Hegyek, völgyek, sivatagok, folyók és tengerek teszik majd változatossá a tájat, és nem maradnak el az állatok, semleges fajok (ogárok, kentaurok) és a növényvilág sem – egyes bemutató képeken például döbbenetes mennyiségű fából álló erdőt is láthatunk. A jól skálázható motor e rengeteg objektum esetén is pergő játékmenetet tesz majd lehetővé.

Végül a készítők nem feledkeztek el a barkácsoló kedvű játékosokról sem, ugyanis egy könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is mellékelnek a programhoz. A küldetések eseményeit vezérlő script nyelv leírását is mellékelik majd, amellyel – némi programozási ismert elsajátítása után – akár az átvezető filmeket is el lehet készíteni.

Összességében a Besieger igencsak kellemes programnak ígérkezik. Ha a fejlesztők tényleg tartani tudják a szavukat, és sikerül megfelelően ötvözni a régi jól bevált dolgokat saját, új ötleteikkel, akkor hamarosan kellemes órák elé nézhetnek a stratégiai játékok kedvelői.

SzabFer

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) JÖN!!!!!!	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) JÖN!!!!!!	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

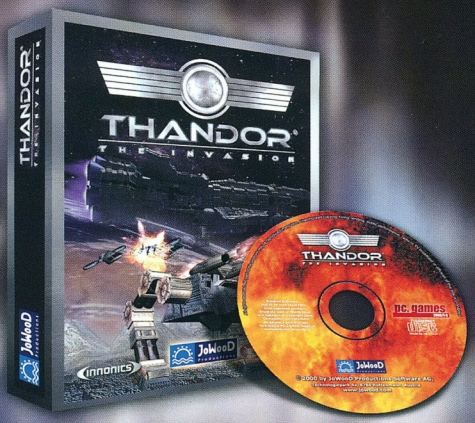
Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

THANDOR®

THE INVASION



klasszikus real-time stratégiai játék
realisztikus 3D-s megjelenés
földi, légi és vízi hadviselés
fejlett diplomácia és mesterséges intelligencia
nagy számú, jól kivitelezett küldetés

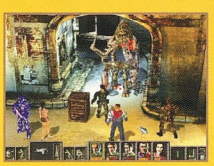
LÉGY RÉSZESE A HARCNAK TE IS!

pc. games

KAPHATÓ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL - ÁRA 998 FT

d by kristóf

TELJES AKCIÓ/RPG JÁTÉK



DEMO-K

BEACHEAD DESERT WAR
FOX JONES: THE TREASURES
CUNYNGAS
GALACTIC CIVILIZATIONS
MARBLE BLAST
NEIGBOURS FROM HELL
ORBZ
ROBOCOP
ROSSO RABBIT IN TROUBLE
SOLID SPHERES
THINK TANKS
VECTOR MIRAGE

TELJES JÁTÉKOK

CHOMP CHASE
CRITICAL SEEKER
CYCLIC
CYCLONE
GL-BALL
GOCARTS
LOGIC KOCKÁK
LURE OF TEMPTRESS
MEGABOT
MOVTANK
RAPID AERAIAL DEPLOYMENT 1.1
THE OCEAN BATTLE
THE PICKLES 1.2
TSUNAMI 2010
WATKINS
XWELLTRIS
YS FLIGHT SIMULATION SYSTEM 2000

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

ABF OUTLOOK EXPRESS BACKUP
CDROLLER 4.31
EASYBOOT 3.55
KEY MOUSE GENIE 3.1
LIGHTBOX 3.0
MAGIC UTILITIES 2003 2.01
MAGICSCORE 3.301
MOVIE JOINER 1.25
NETGRABBER 1.3
SMOOTH DRAW 2.3
SPY SOFTWARE X 7.2
THREEDIMSIM 1.4.1.0
ULTRAISO 5.55
VIRTUALDUB 1.5.1
WEBMENUS MAKER 1.5
WEB SITE COMPILER 1.0
WICHIO 1.2.2
WINDOW BLINDS 4.00
WINMPG VIDEO CONVERTER 2.8
WORD TO WEB 2.5
XPCSPY 2.0

EXTRA PROGRAMOK

BEATLES 4 EVER!
CHEATBOOK DATABASE 2003
CHEATBOOK 2003/05
CUTESITE BUILDER 4.0
GAME EDITOR
GIRAFA 2.10.12
INTERLEX 2.0
LIGHT RAY PERSONAL
MAP MAKER 3D 1.1
SAINT 1.10
SMART TIPS EBOOK FOR WINDOWS 98/ME USERS
VSD TRACKER 1.01

SHAREWARE JÁTÉKOK

4PINBALL
AQUA BUBBLE
ATTACK ATTACK
AXELLUS
BATTLE FLEET 1939
BIG BALLON BLOWOUT
BRICKLINER
BUBBLE BOMB
CHESS MAGICIAN 3.0
DARK ARCHON
EXTREME MINI GOLF
GALACTIC TEDDY 2
GALAXY STIR 1.4
GENERIC
HELIX
MAGIC SNAKE
PAC DODGER
POWER MAD
SEA FIGHT 3D
WONDERLAND

RETRO JÁTÉKOK

ABE
ASTEROIDS 3D
EPISODE V - BATTLE FOR HOTH
EARTH SHAKER
FROOGZ
JET SET WILLY - THE GREATEST TREASURE
LUNAR JATMAN
MONTY MOLES PESKY KIDS
SPEAR RESSURECTION
TAKE-TWO

TUNING

ADVANCED SYSTEM OPTIMIZER
DISKSPEED32
MONITOR ASSET MANAGER
PCBOOST
PCMEDIK
PRIVACY DEFENDER 7.0.1
REGISTRY MEDIC 2.29
SYSGUARD 1.53
SISTEM INSPECTOR 1.1
TWEAK MANAGER 2.1
WINDOWS & INTERNET CLEANER 2.0
WINSETTINGS 5.2

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

AGE OF MYTHOLOGY - THE GOLDEN GIFT CAMPAIGN
FALLOUT 2- FALLOUT EDITOR
HALF-LIFE- BOXWAR 3.0
MAFIA - RACING MOD
QUAKE 3 ARENA - BOMBQ3 1.0B
RAVEN SHIELD - RVC MAP PACK
UT 2003 - MARBLE MADNESS 2003
UNREAL TOURNAMENT 2003 - UNWHEEL ALPHA

PROGRAMOZÁS

PYTHON 2.2.2
DREAM MAKER 1.23

9 771586 737000 00304